LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 4
495 PTAS. 2,98 EUROS

AMOR A PRIMERA VISTA
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION



NBA 2000
PURO ESPECTÁCULO

READY 2 RUMBLE
GUÍA COMPLETA PARA DEJAR KO A TUS OPONENTES

REPORTAJE ESPECIAL
LOS JUEGOS DEL MILENIO

REGALO 2 PÓSTERS XL



editorial aurum


Planeta Dreamcast
I-MAN Barcelona, C/ Parlamento, 13. Tel. 93 426 10 80
I-MAN Alicante, C/ Pintor Murillo, 4 local 3. Tel. 96 514 32 94
JPC Mallorca, C/ Soldado Soberats Antoli, 28 A. Tel. 971 76 30 83
I-MAN Badalona, C/ General Moragues, 92 bajo. Tel. 93 397 97 04
I-MAN Mataro, C/ Francesc Macia, 9. Tel. 93 758 68 28
I-MAN Sabadell, C/ Convent, 59. Tel. 93 726 65 09
I-MAN Gerona, C/ La Salle, 16-18 Girona Boulevard, Tel. 972 21 66 29
TRAXTORE Barcelona, C/ Sepulveda, 155. Tel. 93 453 83 48

EDITORIAL

Dream Planet

Número 4 Abril 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores:**Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**



Chu Chu Rocket! ha inaugurado en Japón una línea económica de juegos para Dreamcast denominada Low Price, de la que formarán parte títulos que no hayan requerido un largo y costoso proceso de producción.

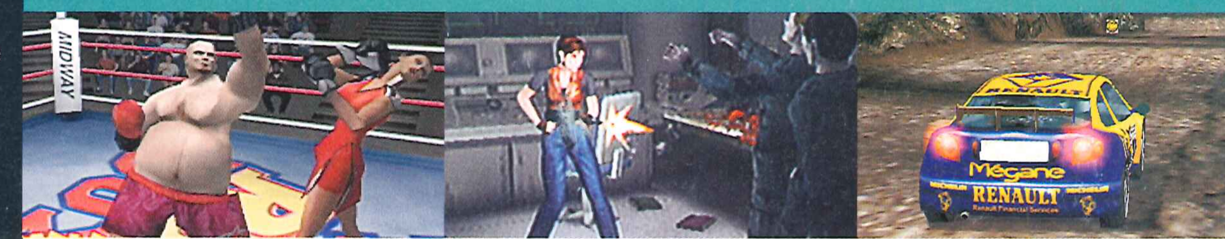
Pero los nipones no son los únicos que van a disfrutar de una reducción en el precio estándar de algunos juegos porque esta iniciativa ha llegado ahora a los Estados Unidos. Como te comentamos en la columna USA de este mes, Chu Chu Rocket! también va a dar una alegría a los jugadores de ese país y además Capcom ya ha manifestado su intención de sumarse a esta política con Giga Wings.

De momento, no hay noticias de que la compañía piense publicar en el viejo continente títulos bajo estas condiciones. Y si esto es así, parece aún menos probable que se rebajen las casi 9.000 pesetas que suelen valer la práctica totalidad de los juegos para Dreamcast, a pesar de que la propia industria lo demanda. En este sentido, Bruno Bonell, jefe de Infogrames, señaló en el marco del festival Milia 2000 que una reducción general de los precios de los juegos constituiría una buena fórmula para combatir la piratería.

En el caso concreto de la consola de 128 bits, esta reducción también podría ser una estrategia más que efectiva para hacer frente a la competencia y en especial a la PlayStation 2, que este mes ha comenzado a venderse en Japón. De todas formas, la política de Sega para contrarrestar a sus competidores parece orientarse por ahora hacia el lanzamiento de periféricos capaces de incrementar las prestaciones de la Dreamcast. Un buen ejemplo de ello son los próximos lanzamientos de la cámara digital DreamEye, el esperado DVD y hasta una VM capaz de reproducir archivos MP3.

Así que, por el momento, tendremos que rascarnos los bolsillos mientras esperamos a que Sega Europa se decida a seguir el ejemplo de japoneses y americanos.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es





MAPAMUNDI

Tomb Raider es el protagonista indiscutible de este número y por eso hemos incluido en esta sección un especial con las primeras impresiones e imágenes del juego. También encontrarás información sobre la primera cámara digital para DC y de una VM preparada para reproducir archivos MP3.





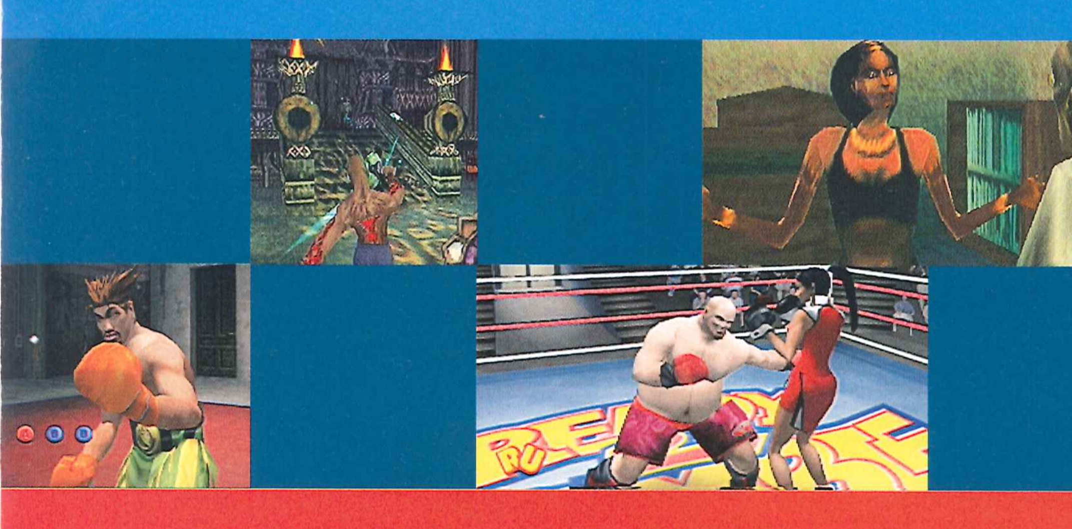
15

23

PHOTOFINISH

Aunque los juegos de baloncesto no crean tanta expectación como otros, NBA 2000 merece todos los honores tal y como te explicamos en las cuatro páginas que le hemos dedicado. Pero además de deporte, encontrarás propuestas para todos los gustos.





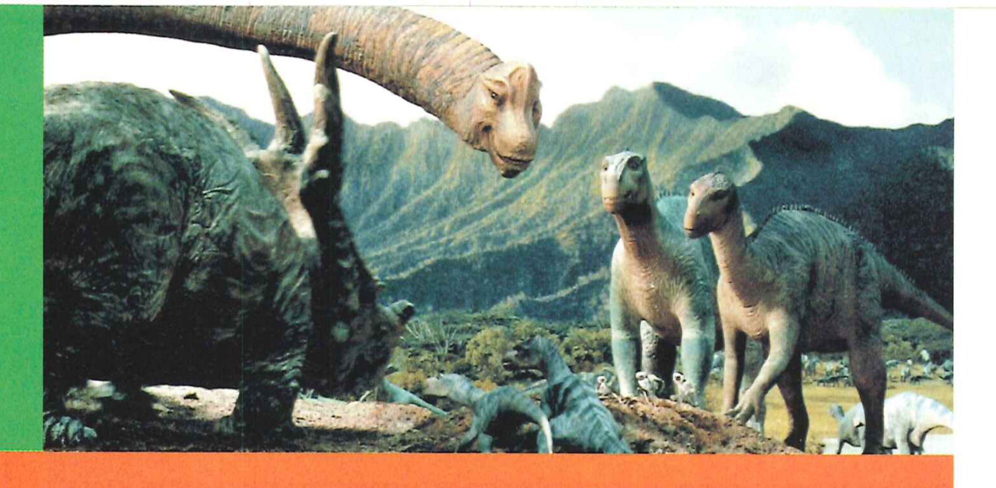
41

87

PLANETARIO

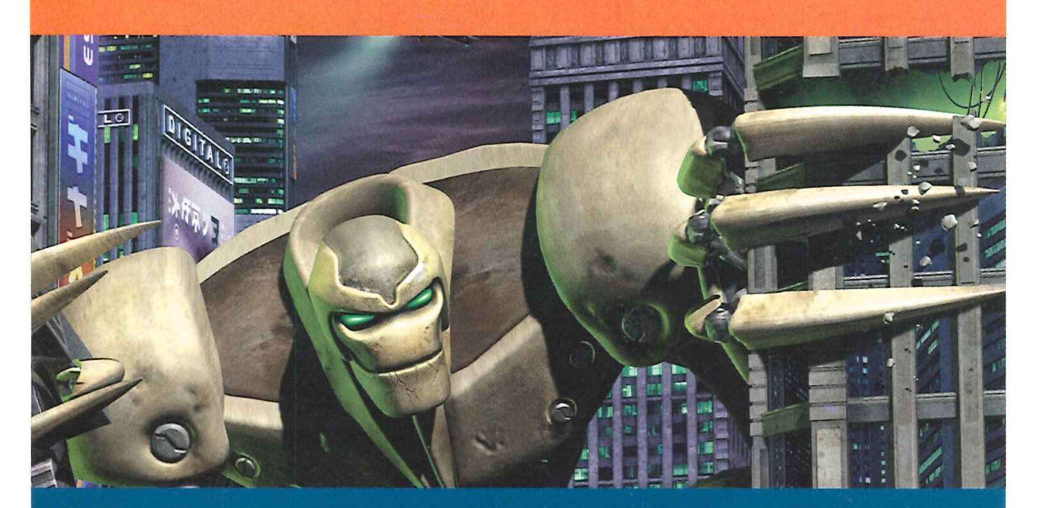
¿Quién dijo que las consolas sólo sirven para jugar? Gracias a su conexión a Internet, puedes utilizar tu Dreamcast hasta para buscar trabajo. En navegación Web te sugerimos una serie de direcciones que pueden ayudarte en tu empeño.

Sumario



TOMA DE CONTACTO

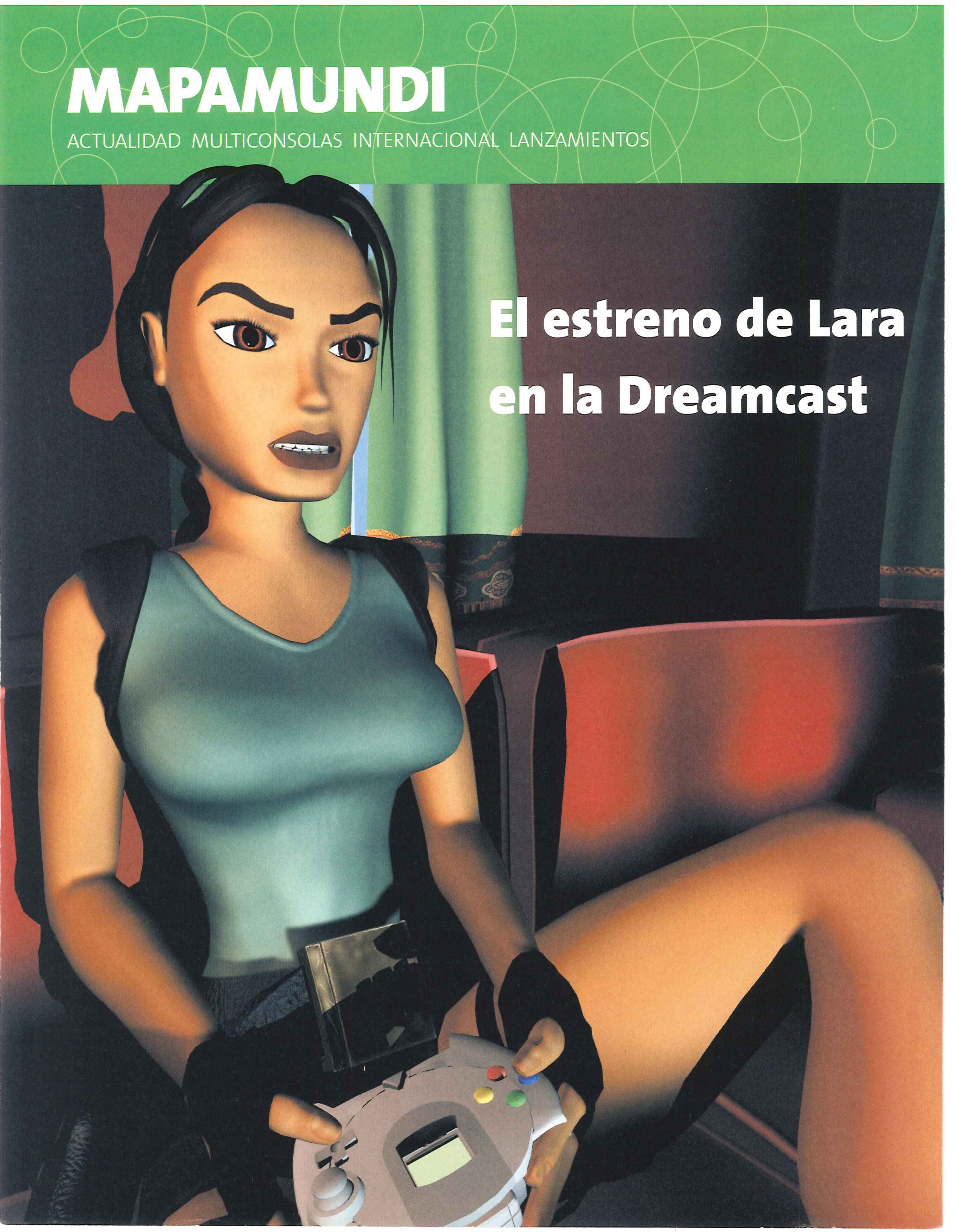
Esta vez, en esta sección encontrarás un reportaje con los juegos más cañeros que están por llegar. Hemos reunido un plantel de títulos sorprendentes entre los que destacan Half-Life, Ferrari F355 o Alone in the Dark 4, entre otros.

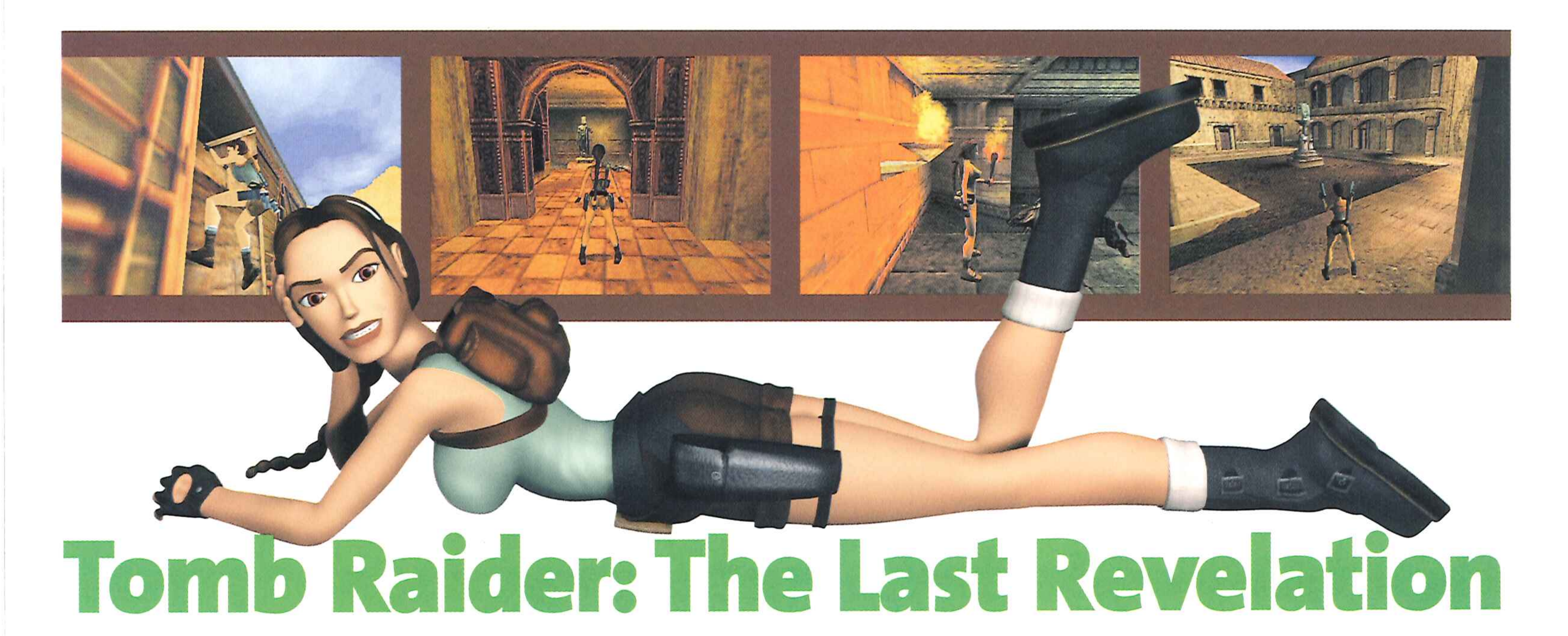


BRÚJULA

¿Creías que faltaba un poco de fuerza bruta en tu Dreamcast? Pues nada, aquí está Dream Planet para solucionar el asunto: te ofrecemos la guía completa de Ready 2 Rumble. Con ella, nadie se atreverá a intentar quitarte tu cinturón de campeón.




MAPAMUNDI
ACTUALIDAD MULTICONSOLAS INTERNACIONAL LANZAMIENTOS
El estreno de Lara
en la Dreamcast



Tomb Raider: The Last Revelation

Lara no es una recién llegada al universo de Sega. Su primera aventura apareció en 1996 para la Saturn, pero hemos tenido que esperar cuatro años para volver a disfrutar con un Tomb Raider en una consola de la compañía japonesa. Por suerte, a finales de marzo ya la tendremos en nuestras Dreamcast.

Si te estás preguntando quién es esta chica con camiseta ajustada, pantalones cortos y calcetines blancos (está bien, quizás hay algún otro aspecto de su cuerpo que llama más la atención) es que has estado fuera de este planeta durante los últimos cuatro años. En este período de tiempo, Lara Croft se ha convertido en un nombre conocido en todo el mundo gracias a las extraordinarias ventas de sus cuatro aventuras en PC y PlayStation. Su fama ha llegado a tal punto que hasta promociona carretes de fotografía y cede su imagen para anuncios de ropa deportiva. Incluso la exhuberante modelo Lara Weller (que presta sus generosos rasgos para dar vida a nuestra heroína favorita) ha aparecido en alguna que otra serie española como artista invitada.

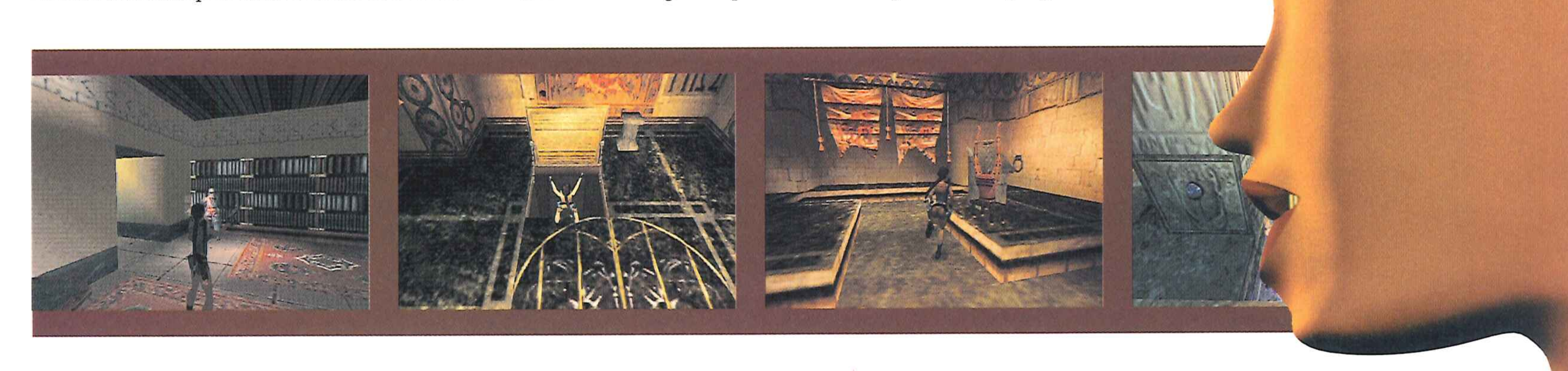
Hasta ahora, un acuerdo entre Eidos y Sony impedía a Lara protagonizar juegos en otras consolas pero, por suerte, ya tiene licencia para vivir su cuarta aventura en nuestra querida Dreamcast. Para conseguir que Tomb Raider: The Last Revelation supere el nivel de las anteriores entregas sin caer en la temida repetición, Core Design se planteó dotar a esta cuarta parte de la saga de una línea argumental más homogénea. Se acabó el dar la vuelta al mundo en 80 partidas (algo que provocaba una cierta confusión en la tercera entrega), ahora Lara disfrutará de una estancia movidita en Egipto.

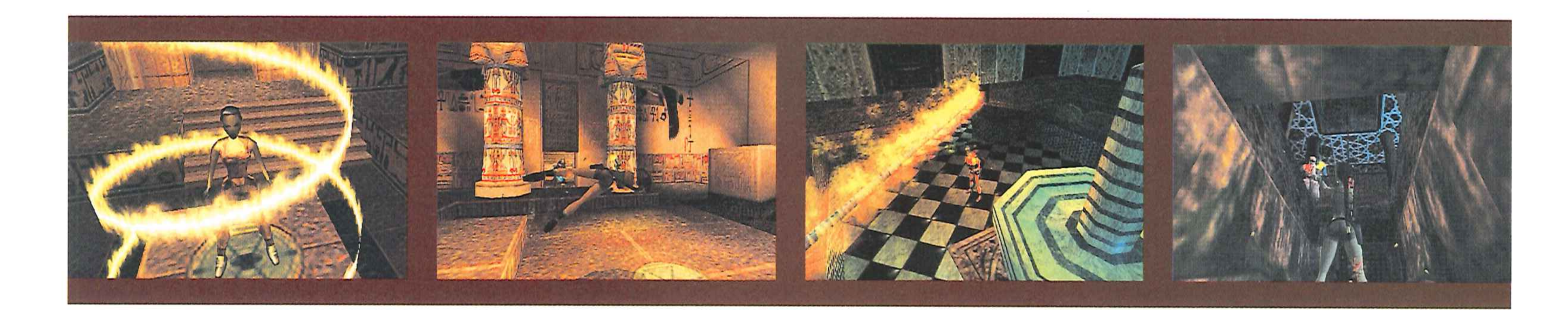
Pero ésta no es la única sorpresa en el planteamiento de Tomb Raider IV. Mientras en la tercera parte podíamos practicar todas las

Lara Croft tiene mejor aspecto que nunca en esta versión para Dreamcast

habilidades de la señorita Croft en su propia mansión con la imprescindible ayuda de su mayodormo (aunque la verdad es que el hombre parecía estar ya algo mayor para esos trotes), en esta ocasión empezaremos la aventura con un flashback donde controlamos a una jovenzuela Lara de 16 años guiada por el irascible explorador alemán Werner Von Croy. Siguiendo sus instrucciones, podrás aprender rápidamente los movimientos básicos y las técnicas que deberás utilizar durante el resto del juego.

Enseguida notarás que todos los agraciados movimientos de nuestra heroína han sido mejorados. Continúa pudiendo saltar sobre fosos, empujar y estirar bloques, trepar por muros y aguantar la respiración para nadar por algunos canales. Sin embargo, ahora también dispone de nuevas habilidades que le permiten balancearse en cuerdas y subir o bajar por palos o pértigas. Todo esto está muy bien, pero seguro que te estás preguntando:





¿se ha podido mejorar el aspecto de Lara? ¿Está más buenorra todavía?

La respuesta a ambas preguntas es sí. Su figura ha sido remodelada y cuenta con más polígonos, aunque con un aspecto general más liso. Sin embargo, la mejoría gráfica no se limita al aspecto de la aventurera protagonista. Como era de esperar, todo tiene un aspecto más suave y más detallado que en la versión para PlayStation. Los gráficos en alta resolución son comparables a la versión PC e incluso el motor 3D (que ha sido mejorado en esta última parte de la saga) es similar al del Tomb Raider para ordenador. Quizás los efectos más espectaculares sean los relacionados con la iluminación, ya que el fuego o las sombras en tiempo real son de lo más espectacular que hemos visto últimamente.

Una de las novedades más interesantes es la opción de combinar diversos objetos gracias al nuevo sistema de inventario

En cuanto a la ambientación, el juego se sitúa en los incomparables escenarios de la antigua civilización egipcia. Lara viaja hasta allí para visitar una tumba y conseguir el Amuleto de Horus, pero al recogerlo despierta involuntariamente al antiguo dios egipcio Seth. A partir de ese momento se pasará el resto del juego explorando templos medio derrumbados y gigantescas pirámides, buscando la manera de volver a encarcelar a la divinidad. Por su parte, la música proporciona a Tomb Raider: The Last Revelation la atmósfera propia de un film épico. Por ejemplo, cuando una escalofriante melodía empiece a sonar, sabrás que algo peligroso te espera detrás de la siguiente esquina.

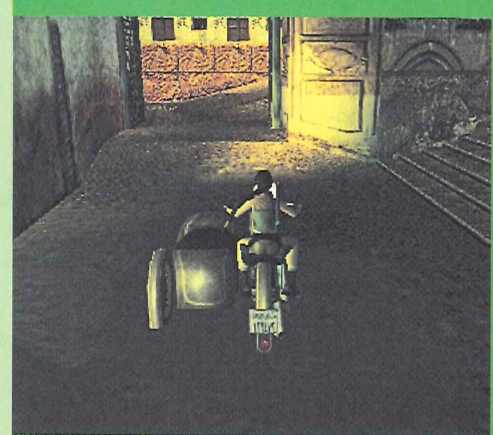
A lo largo de la aventura, Lara es ayudada a veces por su amigo Jean y obstaculizada por Von Croy (ahora convertido en un explorador rival). Pero no será solamente su antiguo mentor el que le ponga las cosas difíciles. Un gran surtido de enemigos estarán al acecho, incluyendo escorpiones, perros salvajes, esqueletos, extrañas bestias mitológicas e, incluso, algún que otro ser humano armado con Uzis. En general, todo este elenco de adversarios se han vuelto más pesaditos si cabe, por lo que algunos hasta te perseguirán si intentas escapar por una ventana o lanzarte al agua.

Para hacerles frente, Lara contará con el habitual arsenal de armas y con un buen número de ítems. La novedad es que esta vez, gracias al nuevo sistema de menús, algunos de estos objetos pueden combinarse (como sucede en

Para cuando te canses de andar

Como viene siendo habitual en las diferentes entregas de Tomb Raider, Lara puede conducir un par de vehículos para que no se cansen sus hermosas piernas. En otras ocasiones se ha paseado con lanchas o con motos de nieve, pero esta vez no se separará de tierra firme.

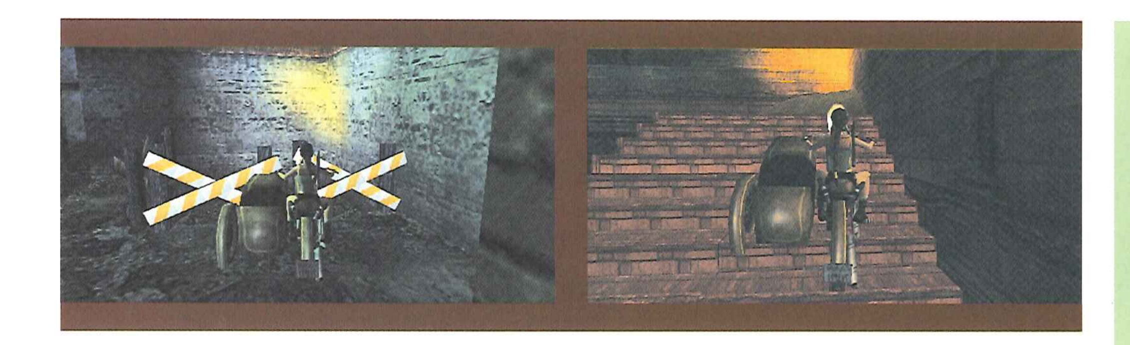
MOTOCICLETA : La señorita Croft es una gran conductora y puede llevar sin problemas esta moto con sidecar incorporado. Incluso es capaz de dar espectaculares saltos gracias a las rampas puestas allí para la ocasión.



LAND ROVER: Una vez que encuentra la llave de contacto (es tan honrada que no es capaz de hacer un puente), Lara puede conducir este vehículo, esquivando algunas trampas colocadas con bastante mala uva.







Resident Evil) para que realicen nuevas funciones que te permitan seguir avanzando. Por si acaso eres un recién llegado a esta exitosa saga aventurera, entre todos los accesorios disponibles encontrarás un diario en el que podrás consultar algunos detalles de las anteriores aventuras de nuestra intrépida exploradora.

Como es habitual en toda la serie, la cámara sigue a la protagonista desde detrás, pero también puedes mover a tu antojo una cámara situada tras su cabeza que te permite explorar visualmente los alrededores y reconocer interruptores ocultos, entradas o áreas secretas.

Esta nueva aventura te ofrece la posibilidad de escoger un nuevo sistema manual para apuntar a los diversos enemigos

Pero en este nuevo capítulo, nuestra heroína favorita dispone de unos prismáticos con los que podrás hacer un zoom para examinar objetos lejanos y, de paso, admirar todos los detalles de los suntuosos escenarios.

Por supuesto, la resolución de puzzles continúa estando presente en esta nueva entrega de Tomb Raider, aunque para resolverlos no será necesario patearse todo el nivel para buscar una palanca (algo que a veces sucedía en las anteriores entregas) sino que tendrá más importancia el innato ingenio del jugador. Algunos de estos retos son los habituales (por ejemplo activar interruptores siguiendo un cierto orden) pero otros, como el que te propone medir una cantidad precisa de agua, derrochan bastante más originalidad.

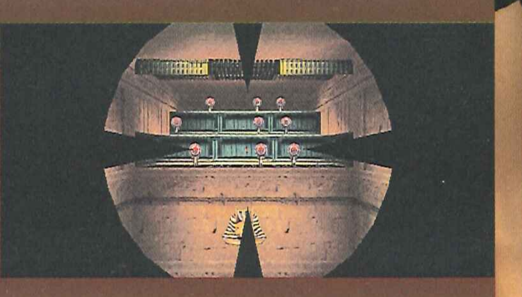
Otras novedades son el sistema para guardar la partida y la posibilidad de apuntar manualmente a los enemigos. Esta vez no tendrás que buscar diamantes como un loco, sino que podrás grabar cuando quieras (tal como sucedía en Tomb Raider II). Por lo que se refiere al nuevo sistema manual de disparo, es muy posible que, si no tienes muy buena puntería, acabes optando por el modo automático de toda la vida tras disparar unas cuantas veces sin acertar a un solo enemigo.

Por lo demás, la señorita Croft continúa dando saltitos y haciendo piruetas como siempre ante la atenta mirada de su legión de fans. Dentro de muy poco encontrarás el análisis a fondo de Tomb Raider: The Last Revelation en las páginas de Dream Planet. Hasta entonces, tendrás que conformarte con disfrutar de las imágenes de Lara en todo su esplendor. Aunque eso tampoco va a ser ninguna tortura ¿verdad?.



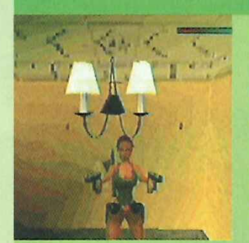






Con un buen par... de pistolas

Esta chica de armas tomar va aumentado su arsenal a medida que la aventura avanza. Toma nota de los poderes de Lara.

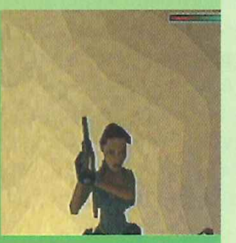


PISTOLA: Tus mejores compañeras nunca te dejarán tirado y además disponen de munición infinita desde el comienzo.



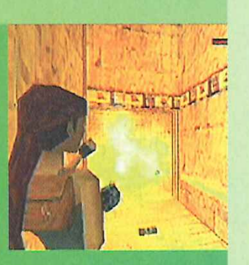
ESCOPETA: Mucho más poderosa que las pistolas, pero necesitarás recolectar munición para que no se convierta en un trasto inútil.

UZIS: La clásica máquina de fuego rápido es particularmente útil cuando te enfrentas a un grupo de enemigos.

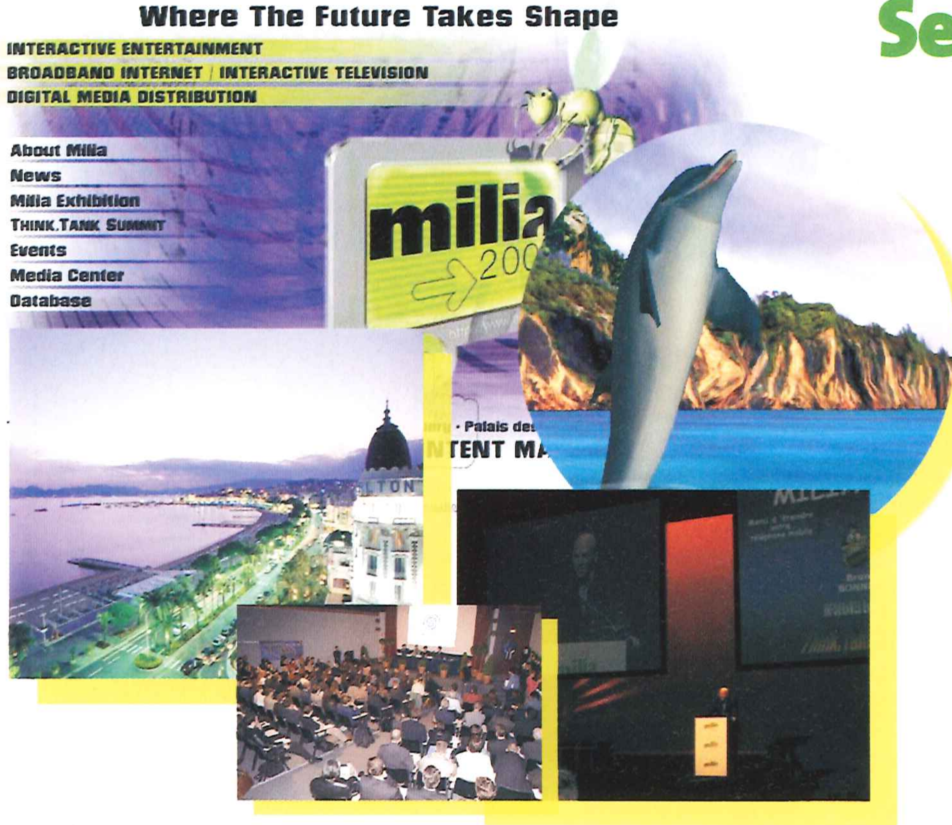


REVOLVER: Esta poderosa pistola puede ser equipada con la mira láser para conseguir disparar con una mayor precisión.

BALLESTA: Es posible utilizarla con flechas normales o explosivas. También puedes equiparla con una mira láser.



LANZAGRANADAS: Puedes usar varios tipos de munición pero, escojas lo que escojas, siempre causará una explosión bestial.



Sega, protagonista en Milia 2000

Del 14 al 18 de febrero, Cannes acogió una nueva edición de Milia (Feria Internacional del Entretenimiento Interactivo). Las principales empresas especializadas en el mundo del ocio electrónico se dieron cita en la ciudad francesa y entre ellas no faltó Sega. La compañía japonesa estuvo representada por Shoichiro Irimajiri, presidente de Sega Enterprises, y Jean-François Cecillon, director de Sega Europa, quienes hicieron importantes revelaciones.

Irimajiri anunció que ya se ha comenzado a trabajar en una red de banda superancha basada en la fibra óptica que permitirá ofrecer contenidos multimedia a los usuarios intenautas de Dreamcast. Por su parte, Cecillon añadió que durante los próximos meses se lanzarán al mercado nuevos periféricos como una unidad Zip, un reproductor DVD y un reproductor de MP3. Durante el desarrollo de la feria también fue anunciada la aparición en el mercado europeo de nuevos títulos entre los que destacan Tomb Raider: The Last Revelation, Metropolis Street Racer, Black and White, Star Wars Episode I: Racer y Ecco The Dolphin: Defender of The Future. Si quieres conocer más detalles puedes visitar la página oficial de Milia (http://www.milia.com).

Sueña con los ojos abiertos

UN NUEVO PERIFÉRICO se añadirá dentro de poco a la familia Dreamcast. Se trata de una cámara digital llamada Dreameye que fue presentada en Milia 2000 por el presidente de Sega Enterprises, Shoichiro Irimajiri. No podremos comprarla por estos lares hasta pasado el verano (en junio ya estará a la venta en Japón), pero os avanzamos que pese a ser tan pequeña como un billetero será capaz de hacer numerosas virguerías como grabar vídeos e imágenes fijas con una resolución de 640x480 píxels, guardar hasta 31 imágenes en su memoria interna, editar esas fotografías gracias a un software llamado Dream Photo Fun e integrarlas en juegos de próxima creación. Y por si esto fuera poco también podrás enviar fragmentos de vídeo con sonido de hasta 25 segundos de duración vía e-mail e incluso utilizar este dispositivo como una Webcam para realizar sesiones de videoconferencia

Por el momento se desconoce el precio exacto de este periférico pero es muy probable que oscile entre 80 y 120 dólares (aproximadamente entre 13.000 y 19.000 pesetas).



Los Ángeles de Sonic

LA PRÓXIMA EDICIÓN de la Electronic Entertainment Expo (E3) de Los Angeles se celebrará este año del 11 al 13 de Mayo.
En esta ocasión, la importante feria americana del ocio electrónico contará con alrededor de 400 stands donde se exhibirán cerca de 2.000 productos diferentes.
Se rumorea que Sega puede aprovechar el evento para presentar oficialmente uno de los juegos más esperados de este año: la segunda parte de Sonic Adventure. La continuación de las andanzas del puerco espín azul podría aparecer a finales del 2000 en los Estados Unidos.



VM Walkman

HASTA AHORA HAS PODIDO utilizar tu visual memory para grabar partidas de tus juegos preferidos o, incluso, para disfrutar con algún minijuego que éstos incluían.
Si todas estas funciones te parecían pocas te alegrará saber que Sega ha confirmado oficialmente la aparición de una Visual Memory con capacidad para reproducir archivos MP3.
La nueva VM contará con un puerto para conectar unos auriculares, así que podrás utilizarla como si de un walkman se tratase y escuchar tus canciones favoritas hasta por la calle. De momento, aún no se conoce ni su precio ni su fecha de lanzamiento.

Ubi Soft consigue la Pole



Tras desarrollar algunos exitosos títulos de Formula 1 (Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 para Dreamcast o F1 Racing para PC son algunos ejemplos) Ubi Soft está ahora trabajando en el desarrollo de F1 Racing Championship. Las primeras capturas a las que hemos tenido acceso nos muestran un título gráficamente espectacular que, además, cuenta con la licencia para recrear los 11 equipos oficiales y los 16 circuitos de la temporada 1999 (incluido Malasia). F1 Racing Championship incluirá un modo arcade más sencillo pensado para los principiantes y un modo simulación totalmente realista. Éste último pondrá a disposición del jugador la opción Escuela de Conducción donde aprenderá las técnicas básicas para no acabar en la cuneta.



Power Stone 2 al descubierto

SI EL MES PASADO anunciábamos que Capcom va a incluir Power Stone 2 entre los títulos de la compañía con los que será posible efectuar partidas en red, en el presente número te mostramos una de las primeras capturas y te relevamos unos cuantos detalles de este explosivo desarrollo. Así, la segunda entrega de Power Stone permitirá librar combates en diferentes localizaciones de cada escenario (al estilo de Dead or Alive 2) y podrán aparecer simultáneamente en pantalla hasta cuatro luchadores. Además, contará también con nuevos personajes, de los que han sido confirmados por el momento el chef Guruman, la refinada Julia, el pistolero Alex y el pequeño pero matón Pete.





La Dreamcast que me achuchó

PUEDE QUE TE PAREZCA CACHONDO o puede que le odies, pero seguro que Austin Powers no te deja indeferente. Si te inclinas por la segunda posibilidad lo mejor será que te saltes esta noticia, porque Rockstar Games y Take 2 Interactive se han hecho con la licencia para producir videojuegos basados en las películas de este peculiar espía.
Powers, Felicity Shagwell, el doctor Maligno e incluso Mini-yo estarán listos para pasearse por tu Dreamcast a finales de año.

RUMORES

El retorno de Soul Calibur

AUNQUE NAMCO todavía no lo ha confirmado oficialmente, todos los indicios apuntan a que la esperada secuela de Soul Calibur estará lista, en su versión arcade, durante este verano.
El juego podría salir para la placa Naomi o para la Cyber Lead II (que combina la tecnología Naomi y la System 11) y, si los rumores sobre la versión Dreamcast son ciertos, también permitirá guardar partidas en la VM.

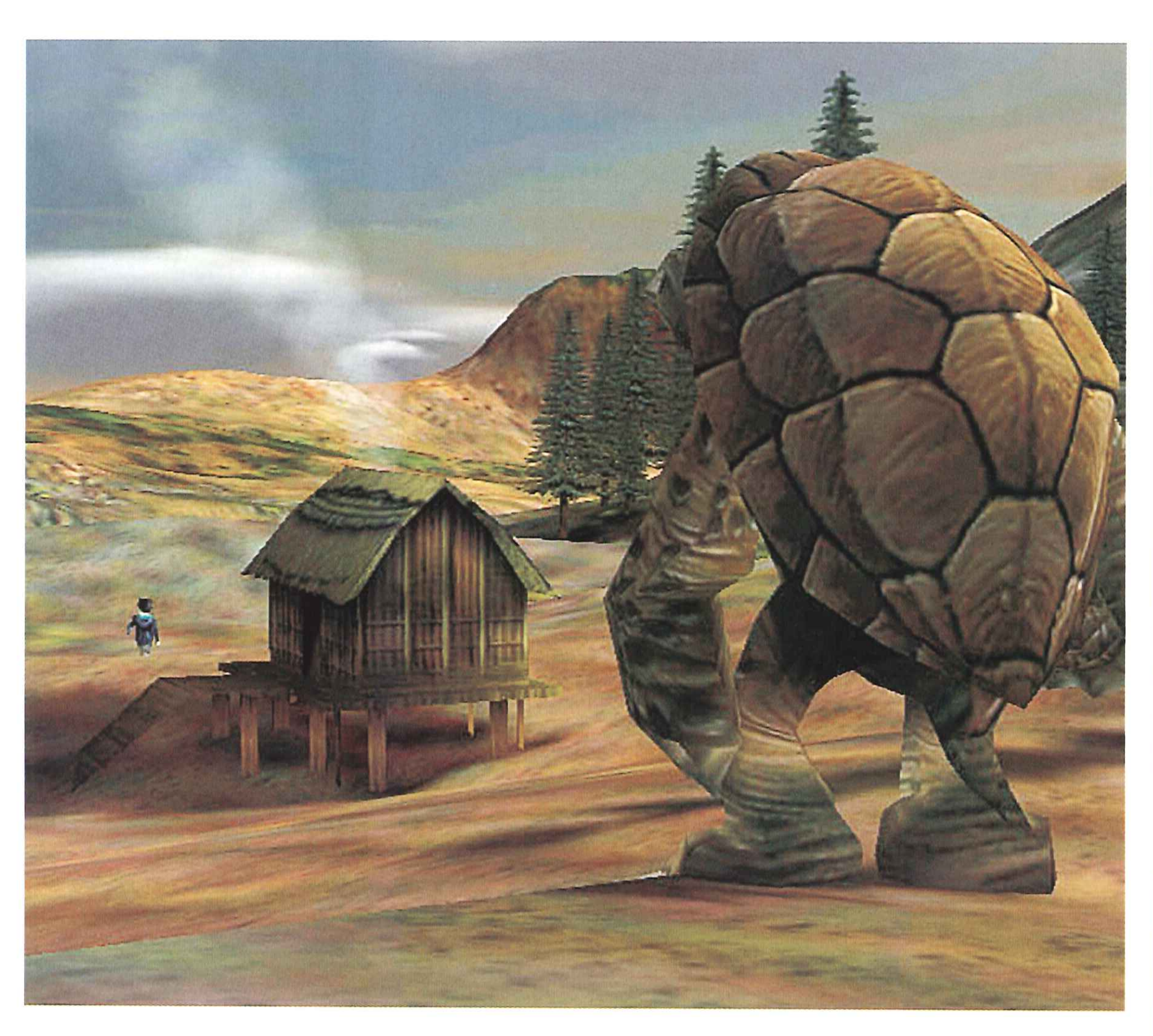


¿Aún más Resident Evil?

ALGUNAS REVISTAS on-line han informado recientemente sobre un posible nuevo Resident Evil para Dreamcast. El juego, que podría ocupar 6 GD-ROM, cuenta con el nombre provisional de Resident Evil: Project X y parece que esta vez la historia se desarrollará en Sudamérica.

Una Lara no es suficiente

SI NO TE PARECE SUFICIENTE con un Tomb Raider para Dreamcast no te preocupes, Eidos ha anunciado recientemente que un nuevo Tomb Raider verá la luz durante la próxima navidad. El juego se basará en la película sobre las andanzas de Lara que Paramount Pictures tiene previsto rodar. Aún no se ha anunciado quién será la protagonista del film, aunque nosotros nos decantaríamos por Salma Hayek.



Jugar a ser dioses

Gracias al acuerdo firmado por Lionhead y Sega Europa, los usuarios de la consola de 128 bits van a poder disfrutar del último juego que ha desarrollado el genial Peter Molineaux. Éste es el primer proyecto del creador de los God Games (o juegos de dioses) desde que abandonó Bullfrog para formar Lionhead. En este juego, próximo al género de la estrategia, el jugador tiene que elegir a una de las distintas criaturas disponibles.

Los habitantes que pueblan el mundo de Black & White consideran a esta criatura su dios y dependiendo de cómo trate el jugador a su criatura, ésta será bondadosa o cruel con sus siervos. Por si este innovador planteamiento fuera poco, el juego también proporcionará espectaculares combates (especialmente contra otras criaturas) en los que se utilizará la fuerza bruta y la magia.

Y es que este juego ha supuesto una experiencia divina para todos aquellos que han probado la versión para ordenador PC. En Dreamcast estará disponible para Navidades del 2000 y será uno de los títulos que incluirá opciones en-línea a través de la máquina de Sega, permitiendo a varios jugadores competir simultáneamente entre ellos.

LANZAMIENTOS

TÍTULO	DISTRIBUIDOR
ABRIL	
Tomb Raider: The Last Revelation	Proein
Jojo's Bizarre Adventure	Virgin
Ecco The Dolphin	Sega
Caesars Palace 2000	Virgin
Metropolis Street Racer	Sega
Resident Evil 2	Virgin
MAYO	
Giga Wing	Virgin
Rayman 2	Ubi Soft
V-Rally 2	Infogrames
Street Fighter 3 w/Impact	Virgin
Arcatera	Ubi Soft
Deep Fighter	Ubi Soft
JUNIO	
European Super League	Virgin
FurFighters	Acclaim
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft
Resident Evil Code: Veronica	Proein
Dead or Alive 2	Acclaim
F1 Racing Championship	Ubi Soft

Historia de dinosaurio

DISNEY Y UBI SOFT HAN llegado a un acuerdo para desarrollar, producir y distribuir un juego basado en la película Dinosaur de Disney. El film se estrenará en Europa durante las Navidades de este año. Dreamcast será una de las plataformas que contará con su correspondiente versión de un film que parece una mezcla de Toy Story (por las imágenes 3D generadas por ordenador mezcladas con fondos reales) y En busca del valle encantado (por el argumento).



Skateando

LOS AFICIONADOS al skate podrán disfrutar a finales del 2000 con una versión del exitoso Tony Hawk Pro Skater. El juego se comercializó el año pasado para PlayStation (y ya se está desarrollando la segunda parte para la consola de Sony) y ahora verán la luz versiones para casi todas las plataformas. Concretamente, Tony visitará a los usuarios de PC, Nintendo 64, Game Boy Color y, por supuesto, Dreamcast. Tan sólo la idea de poder hacer piruetas con tres colegas más ya nos ha hecho desenterrar las rodilleras.

LOS + VENDIDOS

1. Crazy Taxi
2. Virtua Striker 2
3. Soul Calibur
4. ShadowMan
5. Sonic Adventure
6. Deadly Skies
7. Sega Rally 2
8. The House of the Dead 2
9. Blue Stinger
10. NBA Showtime

Fuente: Centro Mail

INTERNACIONAL JAPÓN



SAMBA PA' LA DREAMCAST

El Sonic Team va a desarrollar una versión de su recreativa Samba De Amigo para la Dreamcast. Parece que un periférico en forma de maracas podría salir a la venta con el juego para marcar el ritmo en la consola de Sega. El 27 de abril es la fecha prevista para el lanzamiento de este sabroso juego en Japón.

Marionetas robóticas

MICROCABIN, UNA COMPAÑÍA QUE LES SONARÁ a los nostálgicos usuarios de MSX, está preparando un título que recuerda al emblemático Snatcher de Konami. Se trata de Marionette Company 2 Chu, un juego en el que el objetivo es ayudar a dos bellas androides a convertirse en seres humanos. La fecha prevista para el lanzamiento japonés es el 18 de mayo, con un precio de 6.800 Yens (aproximadamente 10.800 pesetas).





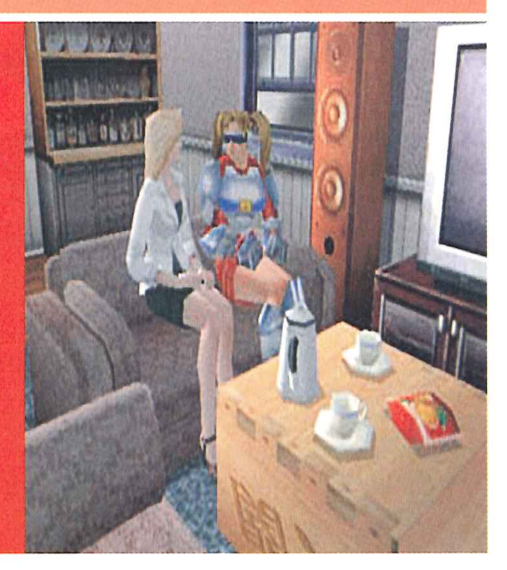


VISUAL MEMORY CON MÁS COLOR

El día 30 del mes de marzo, Sega tiene previsto lanzar en el mercado japonés cuatro Visual Memory con una gama de diferentes colores. Las nuevas VM son de color rosa transparente, verde transparente, aqua-blue y negra transparente y su precio será de 2.500 Yen (unas 4.000 pesetas al cambio).

VUELVE RENT A HERO

Vuelve un clásico de Mega Drive. Sega Japón ha anunciado que la fecha de lanzamiento del action-RPG Rent A Hero No. 1 para Dreamcast será el próximo 25 de mayo. El juego contará con una protagonista nueva llamada Rent A Hiroko que dispondrá de poderes excepcionales y muy variados.



INTERNACIONAL USA

UNA DE POLICÍAS VIRTUALES

La secuela de Virtua Cop 2, un arcade de Sega en el que el jugador viste uniforme azul y acaba con algunos delincuentes, se pondrá a la venta próximamente en Estados Unidos. En Japón lo disfrutarán desde marzo mientras que en USA se podrá adquirir en junio o julio, aunque Sega America no haya confirmado ninguna fecha oficial, al más que módico precio de 29.99$ (unas 4.800 pesetas).





CHU-CHUS DE REBAJAS

Tal y como informábamos en esta misma sección del segundo número, Chu-Chu Rocket! será comercializado en USA a finales de marzo. La novedad es que el juego preferido de Tom y Jerry se pondrá a la venta a un precio inferior al habitual: 29.95$ (unas 4.800 pesetas aproximadamente). Capcom ha decidido unirse a esta campaña de reducción en los precios y también pondrá a la venta Giga Wings a un precio ajustado.

MUÑECOS MUY VELOCES

Los fans estadounidenses de Sonic y compañía están de enhorabuena. La compañía ReSaurus ha lanzado al mercado tres figuras de plástico basadas en Sonic Adventure, el último título protagonizado por el puerco espín azulado. Niños y no tan niños de allende los mares pueden ya jugar con los muñequitos de Sonic, Knuckles y Tails.

Maken X se adelanta

MAKEN X, EL SHOOT'EM-UP en primera persona desarrollado por Atlus, saldrá a la venta en el mercado yanki antes de lo que inicialmente se preveía. Así, estará disponible a partir del próximo 28 de marzo. Ojalá todas los cambios que se producen en las fechas de lanzamiento fuesen de este tipo y no los habituales retrasos.





La PlayStation 2 afila sus garras

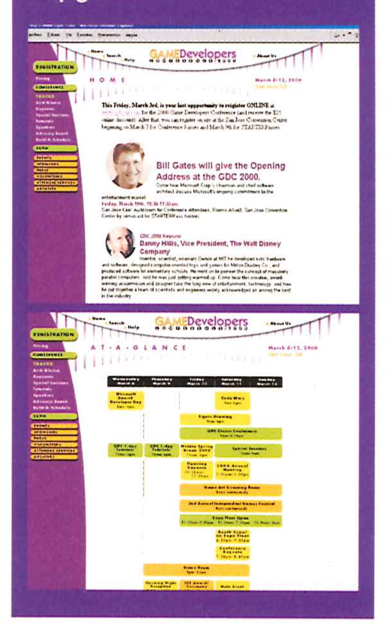
Cuando leas estas líneas la PlayStation 2 ya se habrá puesto a la venta en Japón. Sony no ha desaprovechado la oportunidad de promocionar al máximo su nueva plataforma y por este motivo, mientras se estaba celebrando el Milia 2000 en Cannes, la compañía nipona organizó el PlayStation Festival en Tokio para presentar su nueva consola y los primeros títulos previstos. Sony montó un gran espectáculo con unas 300 demos de juegos de su máquina. Entre las creaciones que los japoneses pudieron disfrutar (pagando, claro) estaban Kessen, Street Fighter EX 3, Ridge Racer V, Gran Turismo 2000 o Tekken Tag Tournament. Además, la aparición de una versión del Dead or Alive 2 para la Play 2 fue anunciada oficialmente y se mostraron las primeras imágenes de esta creación de Tecmo.

Sin embargo, antes de que Sony celebrara su particular feria, Square ya se había encargado de presentar sus propios lanzamientos para la PlayStation 2: los episodios de X y XI de la saga Final Fantasy. El primero de ellos substituirá los habituales fondos prerrenderizados por escenarios poligonales en 3D y contará con una vista en tercera persona, mientras que el segundo está siendo concebido como un RPG totalmente on-line que permitirá la participación de cientos de jugadores a la vez.

Pero si, después de leer todas estas noticias sobre la PlayStation 2 estás planteándote hacerte con una japonesa, puede que te encuentres con algún problema. Según videogames.com, una publicación electrónica japonesa ha asegurado que la importación de esta consola fuera del territorio nipón está prohibida por ley. Parece que una de las posibles razones de este veto es la tecnología exclusiva de Sony que incorporan las nuevas Memory Cards.

Microsoft da la cara

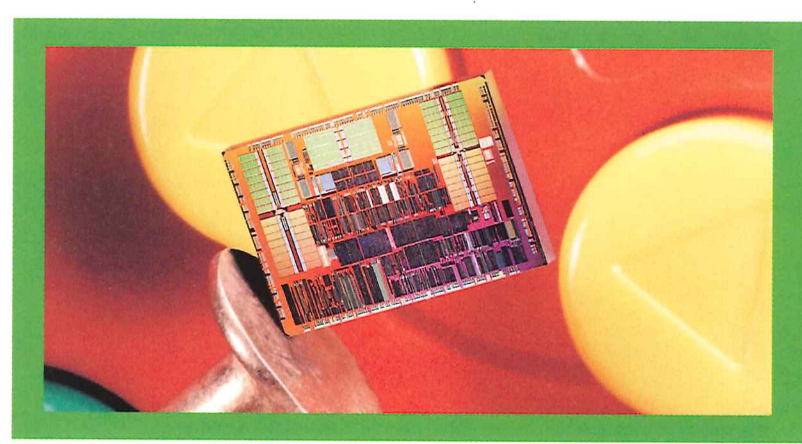
LOS RECIENTES movimientos que está llevando a cabo Microsoft parecen indicar que pronto va a romper su silencio respecto a la X-Box. Según informó recientemente videogames.com, la compañía ha registrado el nombre de dominio xbox.com, por lo que parece que dentro de poco será posible consultar información sobre esta nueva máquina a través de Internet. Seguramente, los primeros datos serán divulgados en el Game Developers Conference (GDC) que se celebrará este mismo mes de marzo en San José. De momento, varios rumores apuntan a que la consola de Microsoft contará con un lector de DVD y que la empresa Gigapixel será la encargada de proporcionar el chip gráfico.



Problemas de compatibilidad para Sony

LA COMPATIBILIDAD DE LOS JUEGOS de la PlayStation con su sucesora era uno de los mayores puntos a favor de la nueva consola de Sony y una de las razones por las cuales muchos usuarios esperaban con los brazos abiertos su aparición. Sin embargo, pocos días antes del lanzamiento de la PlayStation 2 se supo que no todos los juegos japoneses eran compatibles. De momento, tan solo se han detectado 15 títulos (la mayoría de ellos ni siquiera vieron la luz en occidente) que dan problemas pero, desde luego, estas rebajas de última hora en sus prestaciones no son un buen comienzo.





El Dolphín hace aguas

SEGÚN LA PUBLICACIÓN electrónica IGN64 (http://ign64.ign.com) las consolas de próxima generación de Nintendo, Dolphin y Game Boy Advance, se pondrán a la venta en el mercado USA bastante más tarde de lo inicialmente previsto. La fecha aproximada será el tercer trimestre de 2001 (por lo que no hay que ser un lumbreras para deducir que en Europa no la veremos ni por asomo hasta el año... ¡2002!). Nintendo América ha confirmado la información excusándose en que las ventas de Nintendo 64 y Game Boy Color van viento en popa en Norteamérica y este aplazamiento servirá para alargar su vida comercial.

Nos imaginamos la tristeza de Sega y Sony por esta noticia.



Reportaje especial:

Los juegos más esperados

Este milenio recién nacido va a ser más importante para la Dreamcast que la estética casposa en el programa de José Manuel Parada. La aparición de la Play 2 en Japón durante el mes de marzo va a abrir una auténtica batalla campal con el objetivo de hacerse con el mayor número de usuarios. Para que tengas claro cuáles son los poderes de la Dreamcast aquí tienes un amplio resumen de los títulos que están al caer.

Carrier

Jaleco
3er trimestre 2000

Si te gusta Resident Evil estás de enhorabuena porque Carrier es una aventura 3D con un planteamiento próximo al de la famosa saga de Capcom. Las principales bazas de este título son unos gráficos de calidad y escenarios rebosantes de zombies. Eso sí, en esta incursión de Jaleco en el Survival Horror, la acción tiene lugar en los diferentes compartimentos de un portaaviones nuclear cuya misión es transportar un arma secreta y mortífera.



Dead or Alive 2

Tecmo / Acclaim
Junio 2000

DOA2 está arrasando en las recreativas japonesas y todo indica que la versión para Dreamcast también va a ser un éxito. No en vano, sus gráficos están cuidados al más mínimo detalle, sus animaciones son fluidas y los personajes se controlan a la perfección. Y, encima, el juego está repleto de féminas de buen ver.

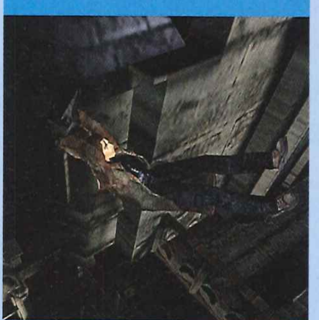


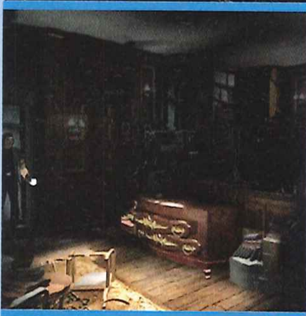


Alone in the Dark 4

Infogrames
Finales 2000

Tras vender más de dos millones de copias de la trilogía en todo el mundo, la cuarta parte de Alone in the Dark llegará a la Dreamcast con la intención de dejar el listón tan alto como sus antecesoras. Edward Carnby continúa con su cruzada para limpiar el mundo de zombies y otras criaturas indeseables en un juego donde prima el suspense sobre la sangre a raudales.





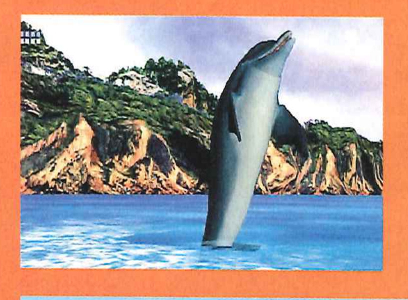




Ecco The Dolphin: Defender of the Future

Appaloosa / Sega
Abril 2000

Como alternativa a los juegos con excesivas dosis de sangre y mamporros, Sega va a lanzar en breve las aventuras de este delfín que busca por el océano a sus familiares y amigos perdidos. En este juego rescatado de la Megadrive, deberás resolver puzzles, descubrir rutas ocultas y evitar que acaben contigo criaturas marinas tan hostiles como los tiburones o las medusas.



Eternal Arcadia

Sega
2001

El primer juego de rol que Sega va a lanzar para Dreamcast está despertando una lógica expectación. La acción se sitúa en un mundo etéreo donde los continentes flotan en un océano de aire. En este mundo tiene lugar una aventura de piratas con gráficos completamente poligonales y personajes de marcado aspecto infantil. Un título prometedor, aunque parece que vamos a tener que esperar bastante para poder ver completado su desarrollo.



Castlevania: Resurrection

Konami 4º trimestre 2000

Después de su periplo por diferentes sistemas, la interminable saga Castlevania se dispone ahora a aparecer en la Dreamcast. El título, exclusivo para esta plataforma, ofrece acción 3D en tiempo real y gráficos que quitan el hipo.
La historia se desarrolla en 1666, año en que Drácula vuelve a la vida acompañado de una horda de monstruos (entre los que se encuentran globins, momias y fantasmas). Por desgracia para ellos, Victor y Sonia, miembros de la estirpe de los Belmont, estarán esperándolos estaca en mano. Esta nueva entrega de la saga, a diferencia de las anteriores, ofrece más acción que exploración y resolución de puzzles. Sus escenarios 3D son amplios e impresionantes y el aspecto de los personajes se ha cuidado al detalle, destacando especialmente la representación de las expresiones faciales.



Grandia 2

Game Arts / Ubi Soft
Fingles 2000

La secuela del famoso título de Game Arts para la extinta Saturn (que cuenta desde hace poco con una versión para PlayStation) mantiene el espíritu de la primera parte aportando, eso sí, un entorno 3D totalmente poligonal y nuevos personajes: el cazador de monstruos Ryudo, la hermosa Elena, la misteriosa Millennia y el hombre-bestia Maracle.





Ferrari F355

Sega **Sin confirmar**

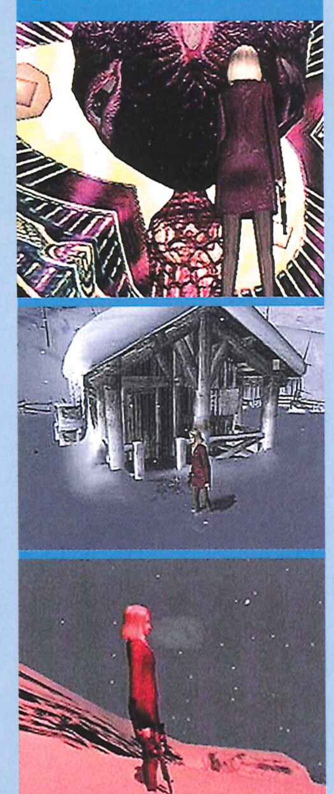
El equipo de Yu Suzuki, creador de maravillas como Shenmue, es también responsable de Ferrari F355, el simulador de carreras definitivo cuya edición para recreativas Naomi ya se encuentra disponible actualmente en Japón. Sega ha reproducido hasta el último detalle no sólo el aspecto y equipamiento de este fabuloso coche, sino también su respuesta en la conducción e, incluso, el sonido característico de su motor V8. Y, por si esto fuera poco, los gráficos de Ferrari F355 se mueven a una endiablada velocidad de 50 cuadros por segundo.



D2

Warp / Sega
Finales 2000

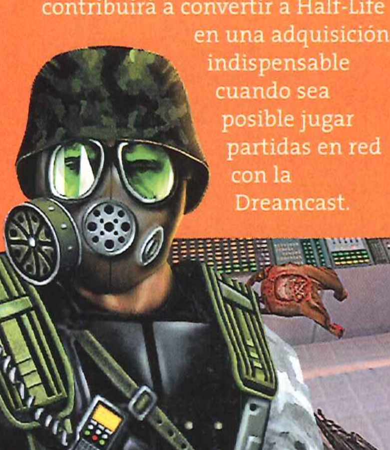
Los afortunados nipones ya pueden disfrutar actualmente de este título de aventura y horror desarrollado por Warp.
La historia de D2 se inicia cuando la protagonista se despierta en una cabaña de alta montaña. Laura ha sufrido un extraño accidente aéreo y ha sido rescatada por Kimberly. Pronto descubrirá que los supervivientes y los propios pobladores están convirtiéndose en mutantes asesinos.
Toda la acción se desarrolla en tiempo real pero el juego separa la exploración de los escenarios de la lucha con los monstruos, utilizando perspectivas en tercera y en primera persona respectivamente. Su argumento y jugabilidad junto con unos gráficos de excepción convierten a D2 en un título de gran calidad.



Half-Life

Havas Interactive
Verano 2000

Su éxito en los PC contribuyó a dar un nuevo enfoque a los shoot'em-up en primera persona. El suspense y el terror alcanzan límites insospechados en la opción de un jugador; sin embargo, una opción multijugador sublime contribuirá a convertir a Half-Life en una adquisición indispensable cuando sea posible jugar partidas en red con la Dreamcast.



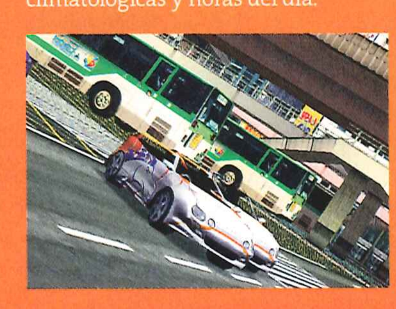
Metropolis Street Racer

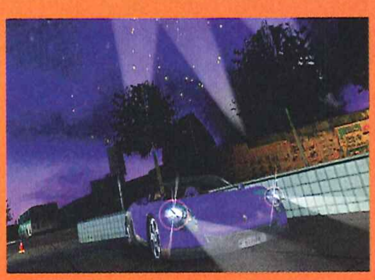
Sega
Abril 2000

Aunque ha sufrido innumerables retrasos, todo indica que el desarrollo de MSR está a punto de concluirse. El juego te pone al volante de lujosos deportivos con los que podrás fardar por las calles de San Francisco, Londres y Tokio.
La reproducción de los diferentes modelos de coches es fidedigna y los lugares que aparecen representados están inspirados en la realidad. Además, es posible conducir en diferentes condiciones climatológicas y horas del día.









Nightmare Creatures 2

Kalisto / Konami
Abril 2000

Aunque los acontecimientos de esta segunda parte se sitúan cien años después de la primera entrega, el malo de la historia continúa siendo el diabólico Dr. Crowley y la misión de Herbert Wallace y Rebeca Donnerty, los dos protagonistas del juego, no es otra que pararle los pies. Nightmare Creatures 2 es una mezcla de horror gótico con elementos propios de los géneros de lucha y aventura. Kalisto ha optimizado el aspecto de los personajes, ha modificado la perspectiva de cámara y, además, ha incluido cerca de 20 monstruos diferentes.



Messiah

Shiny Entertainment / Virgin
Verano 2000

No se puede negar que el planteamiento de Messiah es, como mínimo, original. Las andanzas de un ángel llamado Bob, con capacidad para controlar el cuerpo de las personas, nos trasladan a un mundo futurista repleto de peligros. Según el presidente de Shiny, David Perry, el motor del juego llevará a la Dreamcast hasta el límite de su capacidad.





Quake 3 Arena

Id Software / Sega
2001

La saga del shoot´em-up Quake ha supuesto toda una revolución en el mundo de los videojuegos gracias a sus potentes gráficos 3D en tiempo real y a sus numerosas opciones multijugador. Desde luego, la aparición de Quake 3 en Dreamcast es una muy buena noticia; el problema es que esta última entrega ha sido concebida especialmente para ser jugada a través de Internet y, teniendo en cuenta que esta capacidad va a tardar en implementarse en Dreamcast, no se sabe a ciencia cierta qué nos va a deparar este supertítulo.

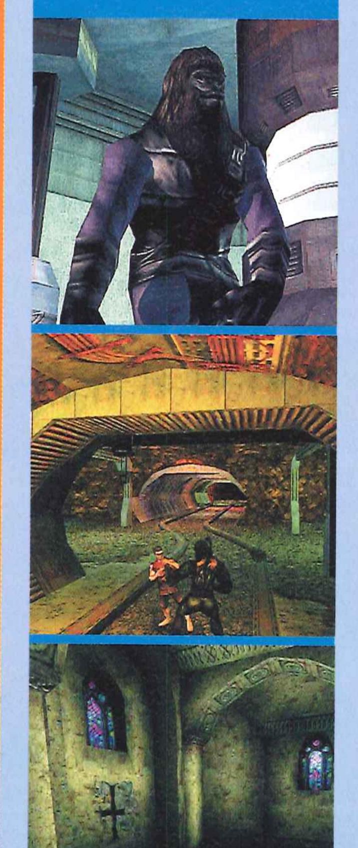




Planet of the apes

Fox Interactive
Finales 2000

Esta versión de la mítica película El Planeta de los Simios te sitúa en el papel de Ulysses, el único astronauta superviviente de un accidente. El protagonista ha viajado involuntariamente en el tiempo para acabar llegando a nuestro planeta dentro de 1.000 años, una época nada agradable para los seres humanos ya que se encuentran esclavizados por los monos. En su periplo, Ulysses recorrerá 15 niveles y deberá resolver múltiples puzzles (y esconderse de los monos, por supuesto). Tanto si eres un fan de la película como si sólo la conoces por los fragmentos que aparecen en El Informal, este juego es de lo más recomendable.



Sega GT Homologation Special

Sega **Primavera 2000**

Para algunos no es más que una copia del Gran Turismo de PlayStation, pero la verdad es que esta aproximación de Sega al mundo de los simuladores promete ser espectacular. El juego contará con 100 vehículos diferentes de diversas marcas japonesas, una opción para fabricarte tu propio coche, minijuegos para la VM y, por supuesto, un apartado gráfico espectacular que, sin duda, superará de largo al GT de la vetusta PSX (al menos hasta que Gran Turismo 2000 haga su aparición para la PlayStation 2). En Japón ya disfrutan con Sega GT desde el pasado mes de febrero.



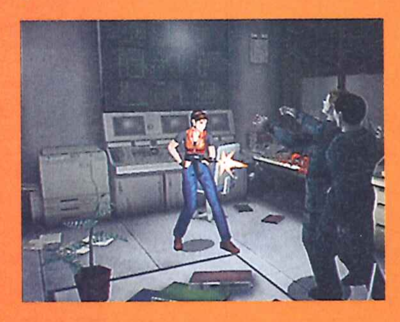


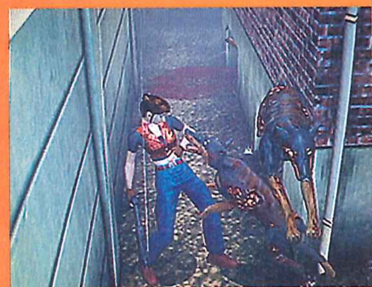


Resident Evil Code: Veronica

Capcom
Junio 2000

Poco podemos decir de este impresionante nuevo episodio de la saga Resident Evil que no se haya dicho ya. Acompañar a Claire Redfield en la búsqueda de su hermano te permitirá conocer algunos simpáticos zombies en unos escenarios visualmente impactantes que esconden más de un susto y muchos puzzles para resolver.





Seven Secret Mansions: The Uncanny Grimace

Koei
Junio 2000

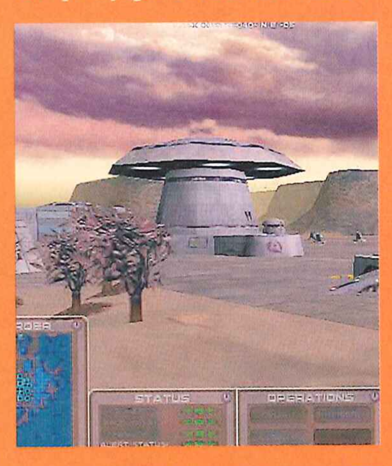
Esta secuela de un título aparecido en 1996 para la Saturn cuenta con algunas reminiscencias de la saga Resident Evil, aunque se aproxima especialmente a los RPG. La acción se sitúa en un grupo de islas de los Mares del Sur, donde tienen lugar algunos fenómenos extraños en las siete mansiones del título. Tu objetivo, por supuesto, es descubrir qué está pasando.

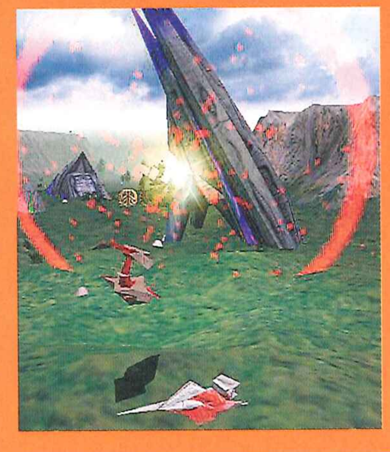


Star Trek: New Worlds

Runecraft / Virgin
Finales 2000

Una de las series más populares de ciencia-ficción va a llegar a la DC en forma de juego de estrategia 3D en tiempo real. Star Trek: New Worlds te permitirá comandar una de las tres famosas facciones galácticas que compiten por conquistar nuevos mundos. Va a incluir modos multijugador y podría ser uno de los primeros títulos para Dreamcast listo para jugar a través de Internet.

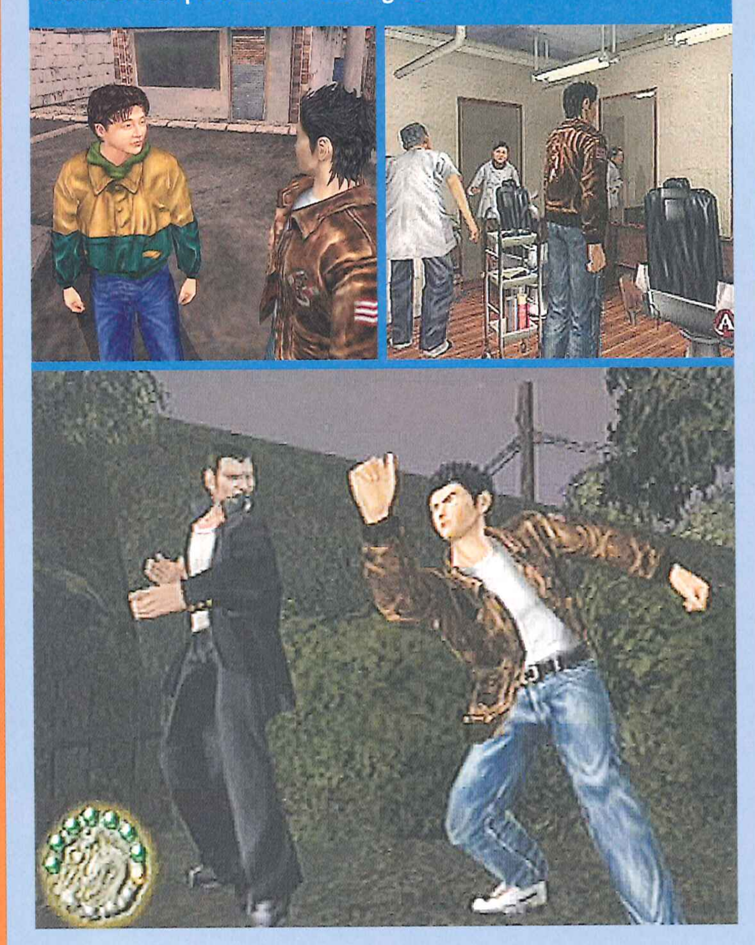




Shenmue

Sega Finales 2000

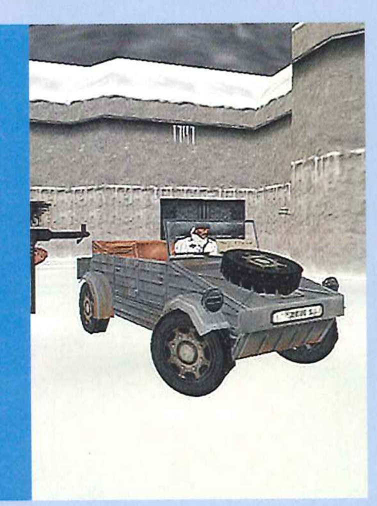
El juego más esperado del año ha logrado espectaculares cifras de ventas en Japón, donde lo disfrutan desde hace varios meses. Sus principales bazas son las actitudes y movimientos de los personajes junto con unos escenarios que imitan con una fidelidad pasmosa la realidad. Como en todo buen juego de rol, Shenmue permite explorar con exhaustividad amplios escenarios, interactuar con múltiples personajes e, incluso, tomar parte en luchas al más puro estilo Virtua Fighter.



Hidden and Dangerous

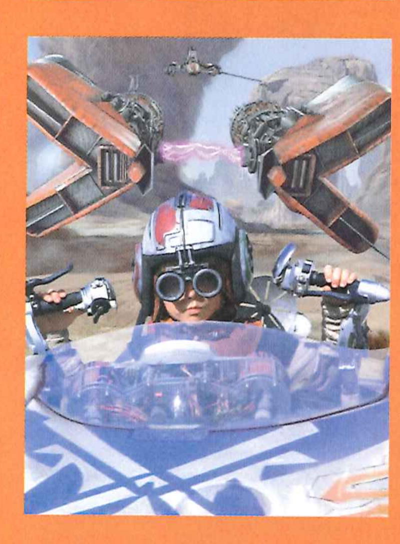
Take 2 Interactive 3er trimestre 2000

Otra versión de un título de PC que en esta ocasión te sitúa en plena Segunda Guerra Mundial (una etapa de la historia nada agradable). Tu misión, si decides aceptarla, es infiltrarte tras las líneas enemigas y conseguir vencer a los nazis. Para ello podrás escoger entre un total de 40 soldados diferentes para formar tu equipo y superar las 23 misiones disponibles. Hidden and Dangerous cuenta con un apartado visual impactante gracias a una resolución de ensueño y mezcla perspectivas en primera y tercera persona. La importancia del camuflaje y de la elección de las tácticas va a gustar, con toda seguridad, a los muchos fans de Metal Gear Solid.



Star Wars Episode 1: Racer

Lucas Arts
3er trimestre 2000



Después de las ediciones para PC y N64 de Star Wars Episode 1: Racer, LucasArts está preparando una nueva versión para Dreamcast. El juego se basa en una secuencia de la película La Amenaza Fantasma, en la que unos vehículos futuristas llamados pods disputan una reñida carrera en Tattooine. De todas formas, habrán otros 20 circuitos a lo largo de la galaxia y, además de ganar las carreras, tu objetivo será optimizar progresivamente el vehículo con el que compites.
Aunque la conversión para la máquina de Sega ofrecerá fundamentalmente lo mismo que las anteriores versiones, el modo multijugador de hasta cuatro participantes puede llegar a ser muy emocionante.





Take the Bullet

Red Lemon / Sega
Sin determinar

Como The House of the Dead 2, esta creación de Red Lemon está concebida para ser jugada con pistola. Take the Bullet cuenta con buenos gráficos y una opción multijugador en la que pueden tomar parte hasta cuatro usuarios. Está ambientado en los Estados Unidos durante los años sesenta y el protagonista es Jack Travis, un guardaespaldas que debe proteger la vida de un candidato presidencial llamado Kincaide. La acción se muestra en una perspectiva en primera persona aunque también cuenta con algún momento en que la vista pasa a ser en tercera persona.





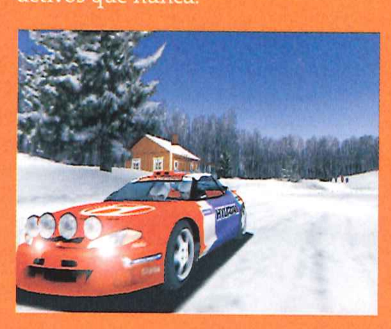


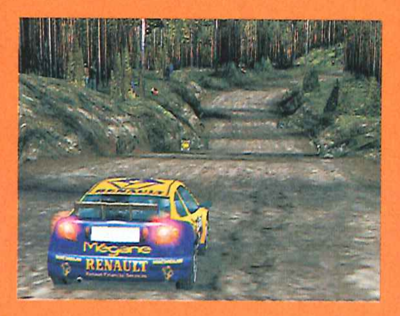
V-Rally 2: Millenium Edition

Infogrames
Mayo 2000

Las primeras imágenes que nos han llegado de la versión de V-Rally 2 para Dreamcast muestran unos gráficos impresionantes, con coches de lo más realista gracias a los 2.200 polígonos utilizados en cada uno de los 16 vehículos oficiales de la temporada 1999 (con 10 coches extra por descubrir). De momento, te podemos adelantar que el título de Infogrames cuenta con un modo multijugador para 4 intrépidos conductores y un completísimo editor de circuitos. Además, los efectos de transparencia en las ventanas de los bólidos nos permitirán admirar las animaciones de unos co-pilotos más vivos y activos que nunca.



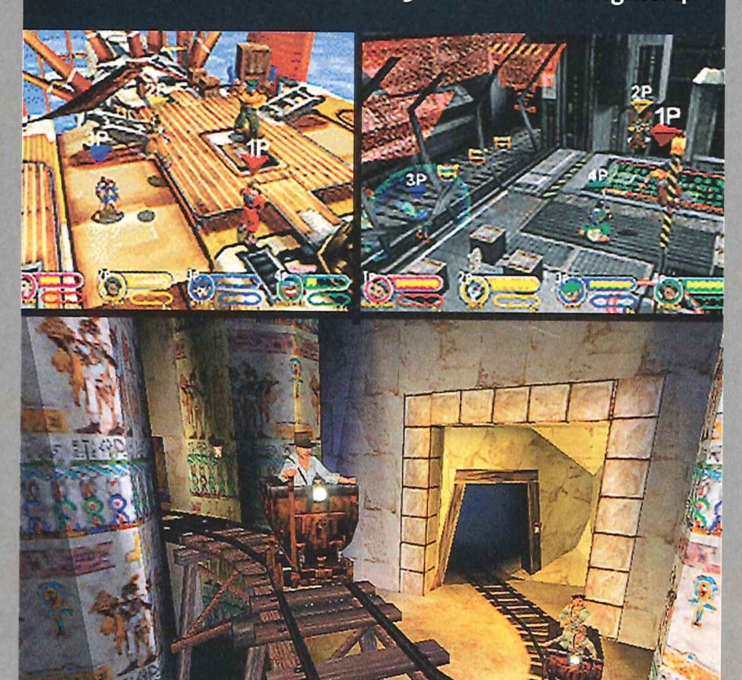




Secuelas y rumores

Además de los juegos que tienen confirmada oficialmente su salida en España (y las secuelas de Power Stone, Marvel vs. Capcom y Street Fighter que saldrán a la venta en breve en Japón), algunos títulos están sonando últimamente como posibles fichajes de la Dreamcast. Entre ellos se encuentran versiones de juegos de PC, segundas partes de títulos de PlayStation e, incluso otras secuelas de juegos de la propia Dreamcast.
Aquí tienes la lista, pero recuerda, hasta que no llegue la confirmación oficial será mejor que no se te empiecen a poner los dientes largos.

Colin McRae 2 · Indiana Jones & The Infernal Machine · Micro Machines · Point Blank 2 · Starcraft · Soul Calibur 2 · Tekken Tag Tournament · Time Crisis 2 · Turok 3 · Unreal · Virtua Fighter 4





La revista PlayStation que da en el blanco
¡¡Por sólo 495 pesetas!!
¡Cada mes en tu kiosco!
¡Y ADEMÁS!
MONOGRÁFICOS ESPECIALES DE TUS JUEGOS FAVORITOS
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
ESPECIAL FÚTBOL
ISS PRO EVOLUTION
COMPARATIVA GUÍA FIFA 2000
TOMB RAIDER IV
PARASITE EVE II
SYPHON FILTER 2
GRANDIA
UN RPG CLÁSICO, EN ESPAÑA
FINAL FANTASY VII
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
PVP 675
RESIDENT EVIL 2
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
MANUAL DE SUPERVIVENCIA
PVP 675
TOMB RAIDER III
PVP 795
FINAL FANTASY VIII
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
TODO LO QUE NECESITAS SABER
PVP 675
Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61

CONCURSO

¡Gana uno de los 10 lotes de Monaco GPRS 2 que sorteamos!

Para entrar en el sorteo de 10 lotes compuestos por un juego + una camiseta debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿Qué modo de juego distingue a Monaco GPRS 2 de los demás juegos de Fórmula 1?

- **A** Modo carreras de avestruces
- **B** Modo carreras de Karts
- **C** Modo carreras de coches antiguos
- **D** Modo escuela de conducción



Señala una de las cuatro opciones, rellena este cupón y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre Apellidos Dirección

Código Postal Población Teléfono

Correo Electrónico

Dream Planet. Monaco GPR2. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:

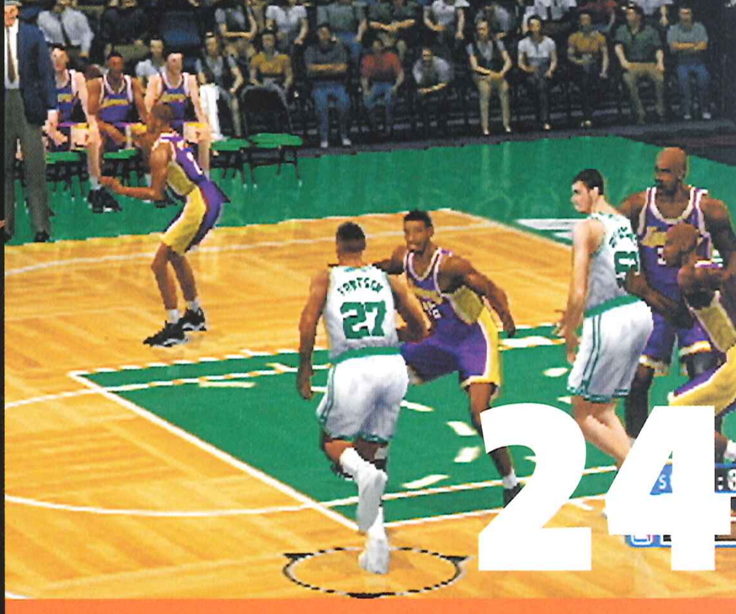
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El sorteo se celebrará el día 1 de Mayo en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 6 de Dream Planet. Los premios entregarán antes del 31-06-2000

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

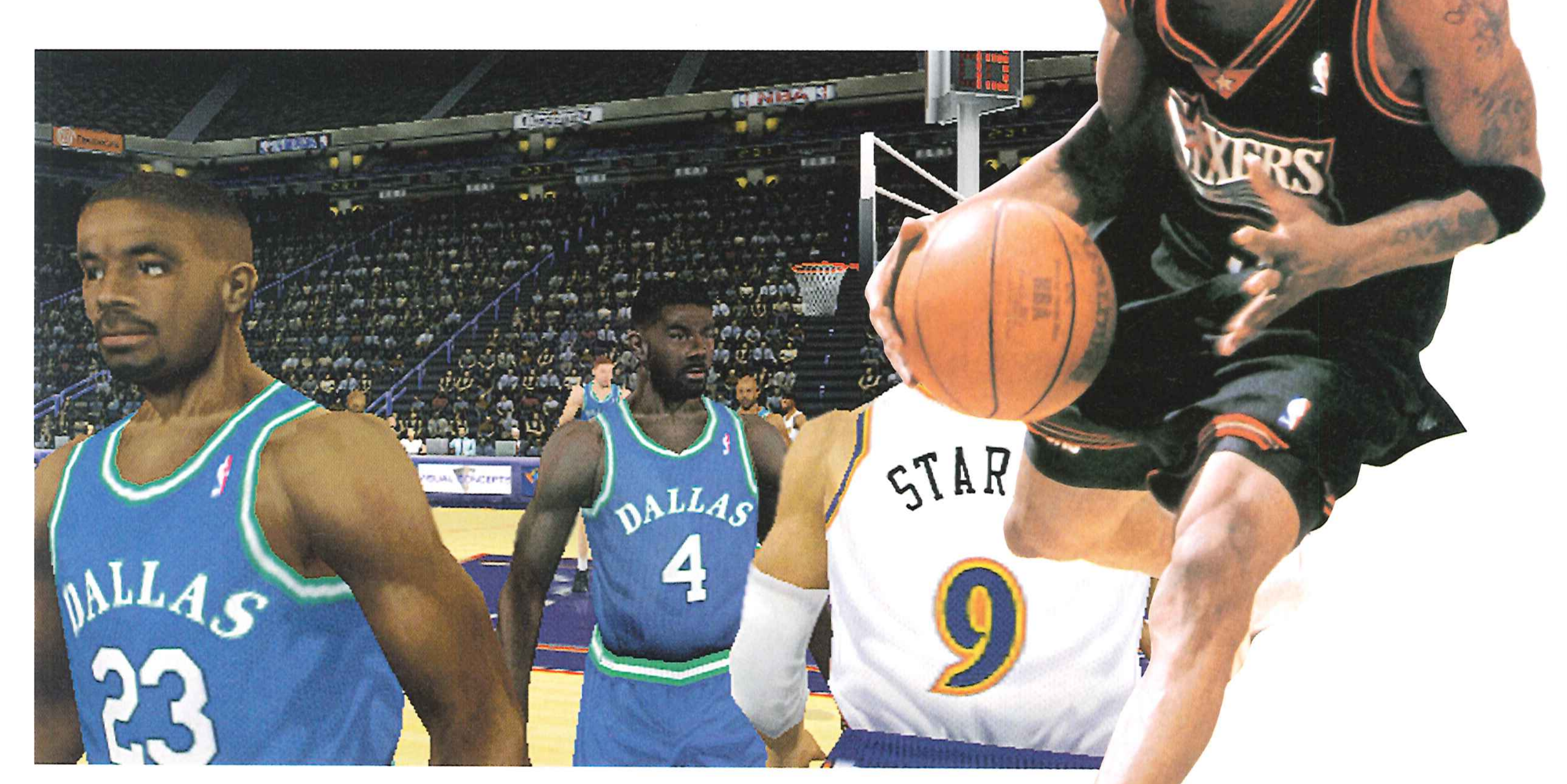
28





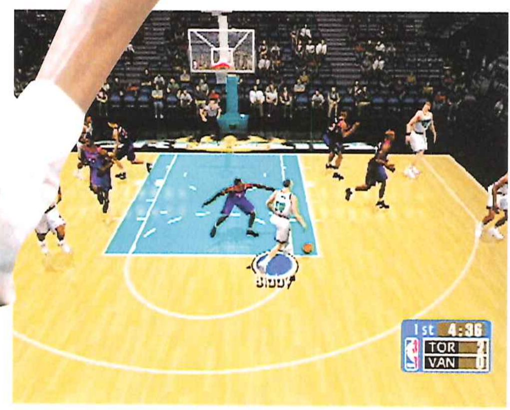
NBA 2000

Lluvia de estrellas









Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés (Textos en castellano)**

Desarrollador: **Sega Sports**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Si has echado un vistazo a la puntuación que creemos que merece este juego seguro que te han asaltado algunas dudas: ¿por qué Power Stone tiene la misma puntuación que un juego de baloncesto? ¿Es que este deporte nos gusta más que al supuesto político Mario Conde la gomina?

Evidentemente, si no te apasiona el baloncesto te parecerá una puntuación exagerada, pero lo cierto es que NBA 2000 nos ha dejado impresionados, hasta el punto que creemos firmemente que se trata de uno de los más completos simuladores de este deporte (aunque hay que reconocer que aquel entrañable juego de Fernando Martín, que apareció para plataformas de 8 bits, tenía su gracia).

El apartado gráfico es espectacular. Si eres un amante de los números ahí van unos cuantos: se han modelado individualmente 400 jugadores de la NBA utilizando 1.500 animaciones desarrolladas a partir de técnicas de captura de movimientos. Gracias a este despliegue técnico vas a reconocer a todas las estrellas de la NBA, desde el Gordo Barkley (el juego está basado en la temporada de su retirada) hasta el no menos gordo Karl Malone. Incluso los entrenadores de

todos los equipos (Phil Jackson, Pat Riley etc.) han sido reproducidos fielmente, incluyendo las clásicas indicaciones desde la banda.

Pero con unos actores tan próximos a la realidad habría sido una pena que la puesta en escena no reflejara todo el espectáculo que los yanquis montan cuando los equipos saltan al terreno de juego. Por eso también encontrarás las impresionantes presentaciones previas a los partidos con el speaker anunciando a cada jugador, los focos, los petardos y el juego de luces propio de cada uno de los equipos.

Una vez en la cancha, la jugabilidad de la que hace gala NBA 2000 ha contribuido a dejarnos completamente alucinados. El sistema de control es intuitivo y cuenta con una rápida respuesta, por lo que podrás realizar todo tipo de mates, reversos y tiros a canasta con toda facilidad. Quizá una de las novedades más destacables es el botón de pase selectivo. Al pulsarlo, encima de cada uno de tus compañeros aparecerá uno de los botones del pad, permitiéndote de esta manera escoger al que se encuentra mejor situado. Esta posibilidad adquiere aún mayor importancia con el menú de tácticas que puedes desplegar en medio del partido. Según la táctica que escojas (tienes 4 en ataque y 4 en defensa a tu disposición durante cada encuentro, aunque puedes cambiarlas por otras de una amplia lista) los jugadores realizarán una acción determinada: harán un aclarado para que te la juegues en el uno contra uno, un jugador cortará por la zona

Desde las recreaciones exactas de los jugadores hasta el interminable apartado de opciones: NBA 2000 lo tiene todo para triunfar en el mundo de los simuladores de baloncesto







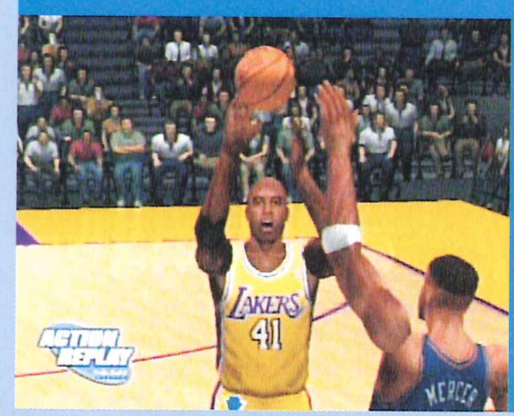
¿Cómo se crea un campeón?

NBA 2000 cuenta con un magnífico editor de jugadores que te permitirá crear una superestrella del baloncesto a tu imagen y semejanza. Aunque no es posible fabricar tu propia mascota como en NBA Showtime, podrás modificar todos los atributos imaginables: el tono muscular, los tatuajes, el estilo de peinado, el protector bucal, la longitud de los calcetines, el tamaño de orejas o boca... También es posible variar las habilidades de tu jugador. Según la posición que ocupe en la cancha puedes darle más destreza en aspectos como los rebotes, los tiros de tres puntos o los pases.



Repitiendo que es gerundio

Las repeticiones de los momentos más espectaculares están a la altura del juego. Puedes activar repeticiones automáticas de las mejores acciones o volver a ver una jugada que te haya gustado (con la posibilidad de ir hacia delante, hacia atrás o seleccionar la parte del campo que te interesa ver). Por supuesto, después de realizar una acción espectacular algunos jugadores se quedarán mirando a la canasta con esa actitud chulesca característica o alzarán los brazos para animar al público.

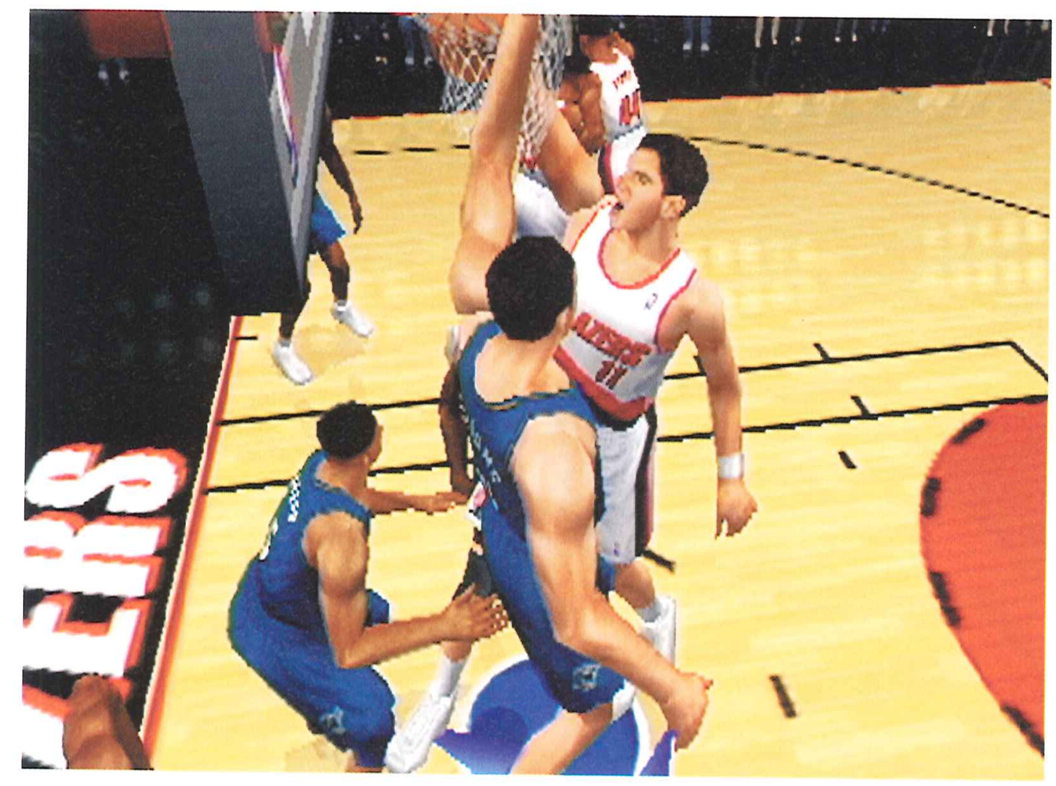




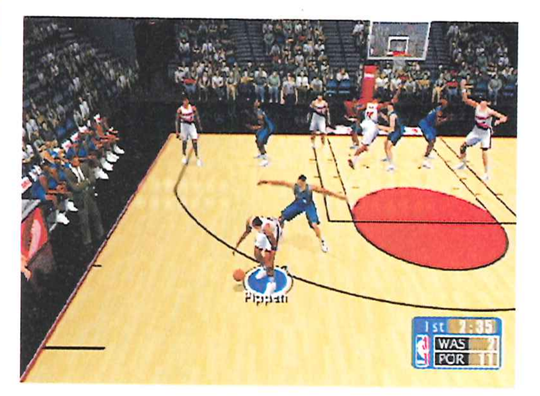


o realizará un bloqueo, etc. Pero el apartado de opciones no termina aquí. Podrás variar prácticamente todos los parámetros que afectan el desarrollo de un partido, desde las reglas propias del baloncesto (pasos, dobles, campo atrás...) hasta el nivel de dificultad o la posición de la cámara e incluso tienes la oportunidad de hacer fichajes. También cuentas con diversos modos de juego, incluyendo el entrenamiento, un partido de exhibición y la posibilidad de disputar una temporada completa o únicamente el play-off por el anillo de campeón. Cuando hayas decidido qué tipo de competición te apetece disputar, prepárate para vivir lo más parecido a la retransmisión televisiva de un partido de la NBA que hayas visto jamás. Los detalles de las reacciones del público o de tus compañeros al anotar una canasta están muy bien logrados, igual que las repeticiones automáticas de las jugadas más espectaculares y los apasionados comentarios (aunque son en inglés). Los componentes del equipo contrario, por su parte,







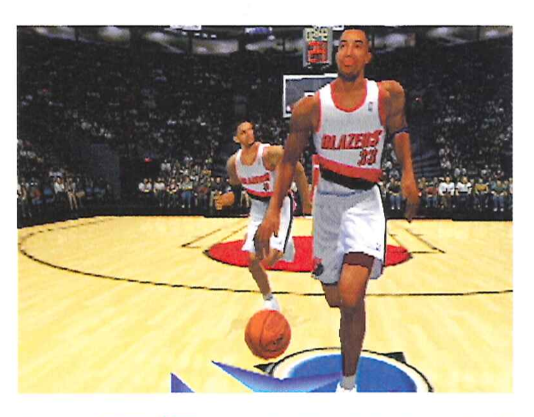


también contribuyen al espectáculo gracias a una Inteligencia Artificial muy lograda. Por ejemplo, si llegas al final de un partido con una escasa ventaja en el marcador empezarán a hacerte faltas personales como unos posesos para detener el reloj lo más rápido posible. Cuando esto ocurra, el sistema para lanzar los tiros libres seguro que te sorprende: aparecen dos flechas verdes que debes centrar en la canasta con los gatillos

El pase selectivo te permite hacer llegar la pelota al compañero que desees

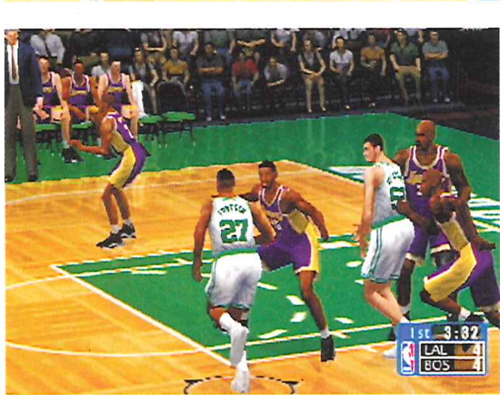
traseros. Sin duda, esta novedad acabará con los nervios de más de uno porque hace falta tener mucho tacto para colocar las flechas justo en el medio y no errar el tiro.

Después de pasarnos unas cuantas horas jugando con NBA 2000 los gráficos, la jugabilidad, el sistema de control y la ambientación de este juego nos han convencido completamente: estás ante uno de los mejores simuladores deportivos de todos los tiempos y seguramente el mejor del mundo de la canasta.





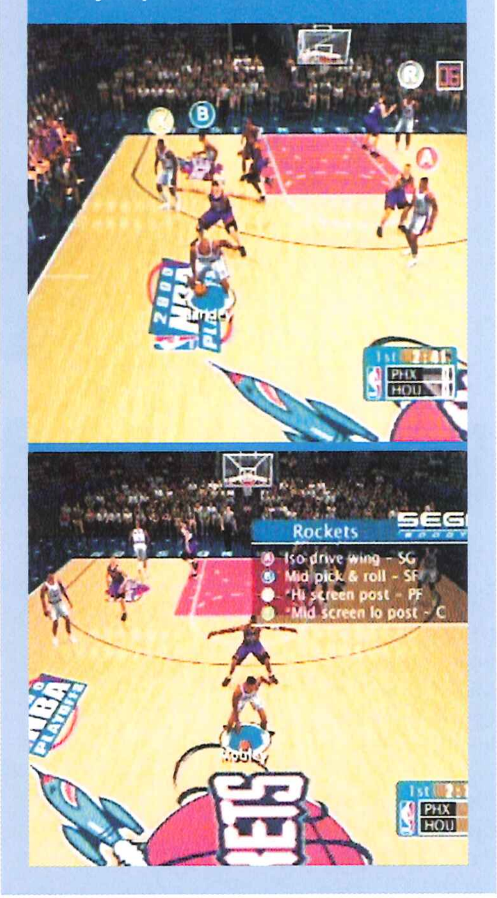






Todo el poder en tus manos

El juego te permite escoger dos maneras de conectar con tus compañeros. La primera opción es utilizar el botón de pase convencional. La novedad es la posibilidad de hacer aparecer un botón encima de cada uno de tus compañeros. De esta manera, puedes controlar los movimientos de todos los jugadores y escoger la mejor opción de pase. Esta posibilidad es importante sobre todo al activar una de las tácticas disponibles, ya que deberás estudiar qué movimiento realiza cada jugador para saber cuál es el que va a quedarse en una posición más ventajosa para anotar.



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 90%

TOMA NOTA

El juego de baloncesto más completo tiene un nombre (y un número): NBA 2000. En este título de Sega encontrarás los partidos más realistas que hayas jugado jamás junto con un apartado de opciones interminable.

Evolution

En busca del Cyberframe perdido

Género: **RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Sting-Esp**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**



Los roleros de pro andaban con la mosca detrás de la oreja ante la falta de un represente del género de los RPG entre el catálogo de juegos disponibles para Dreamcast. Tras una larga espera -que ha sido tan desquiciante como escuchar de forma ininterrumpida todos los éxitos de la familia Iglesias- aparece el primero, precedido de un considerable éxito en tierras niponas.

Salvando las inevitables distancias, su argumento recuerda sobremanera al de la primera película protagonizada por Indiana Jones. En Evolution, controlaremos a una imitación rejuvenecida de Harrison Ford llamada Mag, un inquieto chaval descendiente de la saga de famosos aventureros Launcher. El chico cuenta con la inseparable ayuda de Linear Cannon, una rubia misteriosa con unos poderes mágicos que ya quisiera para sí David Copperfield. La extraña pareja deberá desplazarse a diferentes ruinas compuestas por un número variable de niveles. Éstos se generarán aleatoriamente cada vez que accedas a ellos, por lo que de nada servirá que te guste la cartografía y hagas mapitas con el fin de volver a empezar conociéndote el recorrido. Tampoco te harían mucha falta ya que en cada nuevo nivel se va creando un mapa visible en todo momento. Además, los niveles son muy poco laberínticos y sin zonas secretas por descubrir.

En el último nivel de cada ruina se halla una valiosa reliquia custodiada por una abominación de la naturaleza con forma de lagarto-dragón azulado, de mariposón o de enorme planta carnívora al más puro estilo de La tienda de los horrores. Pero para llegar hasta los jefes finales deberás enfrentarte con otros bichos no menos curiosos como ratones piratas -con pendiente y todo- , zorros boxeadores o caníbales danzarines.

El formato de chincheta adoptado por los personajes acentúa el planteamiento humorístico de este juego de rol, el primero que aparece para Dreamcast

Si en la película de Spielberg los nazis buscaban un arca de insospechados poderes que les ayudaría a dominar el mundo, en Evolution será el general Luitpold, al mando del Imperio 8th,

A guantazo limpio

Cuando topemos con un enemigo, la acción se detendrá para dar paso a un combate por turnos, un sistema característico de muchos RPG. En este juego no debemos preocuparnos para nada del factor temporal pero sí debemos tener en cuenta el espacial. La colocación de los combatientes influirá en los efectos de los ataques ya que, por ejemplo, un ataque lejano resultará menos dañino que uno a bocajarro. Al derrotar a un enemigo obtendremos puntos de experiencia que redundarán en una mejora de las habilidades y características de los personajes.

Habrá que vigilar la barra de energía a la vez que tendremos que intentar mantener llena una segunda barra que se consume al ejecutar acciones especiales durante las peleas.
Estas acciones las realizan de forma natural Linear y Gre, mientras que Mag, Pepper y Chain necesitan de la ayuda de artilugios mecánicos. Al comenzar el juego dispondrán de pocas acciones pero, como sucede en casi todos los juegos de rol, a medida que aumente su experiencia aprenderán cualidades nuevas, sorprendentes y muy graciosas.









quien desespera por encontrar otro objeto con idénticos fines: el Cyberframe. Como no podía ser de otra forma, Mag se interpondrá en el camino del tirano. Todo esto y mucho más lo descubrimos en unas secuencias de vídeo de gran calidad que se intercalan entre aventura y aventura.

El elenco protagonista lo completan el pequeño pero matón Chain Gun, una rubia más picante que todas las Spice Girls juntas llamada Pepper Box y el estirado pero servicial mayordomo Gre Nade. Los personajes son más cabezones que las gambas pero tanto su aspecto chincheta como sus nombres resultan de lo más gracioso. Y es que lo mejor del juego es un humor desbordante, en ocasiones surrealista, que le otorga una genuina personalidad.

En cuanto a los aspectos técnicos destacan unos gráficos que, aunque un poco pequeños, están acordes con la hilaridad general . De todas maneras, durante los combates adquieren un mayor tamaño, a lo que hay que sumar un juego de cámaras variado y vistoso. Además, gracias a los gatillos del pad podremos hacer rotar el punto de vista 360º, una opción muy útil que elimina cualquier ángulo muerto. Una de las pocas pegas es que los niveles de cada escenario son muy similares entre sí, aunque un escenario no tenga nada que ver con otro. El apartado sonoro es notable gracias a la utilización de unas sintonías pegadizas y unos efectos bien distribuidos.

A la espera de RPG más serios y espectaculares como Baldur´s Gate o Shenmue, ayudar a Mag y compañía a encontrar el codiciado Cyberframe te hará pasar buenos ratos. De todas formas, si no tienes bastante con esta aventura, prepárate porque en Japón ya disfrutan de Evolution 2.











VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Un RPG apropiado para roleros novatos o poco exigentes. Lástima que no esté traducido y que carezca de ingredientes indispensables (zonas secretas, puzzles ...) en cualquier juego de este tipo. Aún así, es una propuesta muy digna.

Zombie Revenge

La epidemia se extiende

Género: **Acción 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés (Textos en castellano)**

Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



Si combinas el planteamiento de Dynamite Cop con algunos elementos extraídos tanto de The House of the Dead 2 como de Resident Evil y lo aliñas con algo de sangre verde y cuerpos mutilados, el resultado que obtendrías sería, más o menos, un juego como Zombie Revenge.

Esta nueva conversión de una recreativa de Sega ha sufrido más cambios de nombre que Prince (empezó llamándose Blood Bullet y luego pasó a ser Zombie Zone antes de recibir el nombre definitivo), pero finalmente llega a nuestros hogares para demostrar que la Dreamcast es lo más parecido a tener una recreativa en casa.

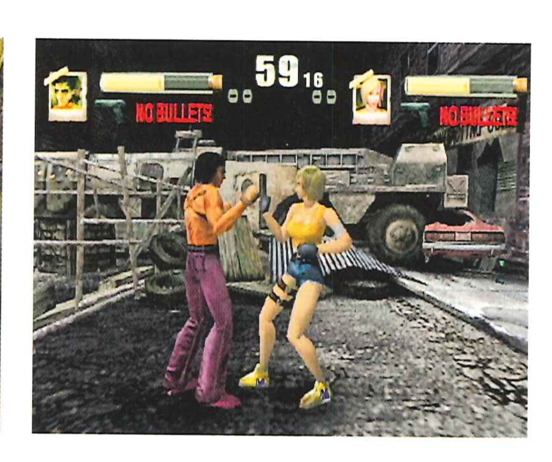
Aunque el argumento es lo de menos en este tipo de juegos, esta vez un extraño virus ha afectado a los habitantes de una ciudad convirtiéndolos en zombies (virus y zombies...¿no os suena de algo todo esto?).

El malo más malo del juego pretende extenderlo por todos los rincones del planeta, así que la misión de los tres agentes especiales será detener todo este despropósito antes de que sea demasiado tarde. Para ello, pueden usar sus puños o diversas armas, desde la pistola (con la que cuentan inicialmente) hasta ametralladoras, escopetas, lanzallamas o taladros gigantes.

A nivel visual, el juego presenta un gran aspecto gracias a unos gráficos en alta resolución que fluyen a unos constantes 60 cuadros por segundo, con algunos efectos de luz notables y ciertos enemigos finales de lo más repulsivo. Las animaciones de los personajes son muy buenas, con una serie de movimientos (por ejemplo, al levantarse del suelo en plan ninja o al seguir disparando mientras caen al suelo) que nos han recordado claramente a algunas películas baratas de acción producidas en Hong Kong. Por desgracia, algunos problemillas -sobre todo relacionados con el control- impiden a Zombie Revenge convertirse en un juego redondo. Para empezar, es difícil apuntar con un mínimo de precisión cuando disparas con algún arma. Aunque quizá uno de los mayores defectos del sistema de control sea el botón destinado a cubrirte, que también sirve para correr. Cuando te encuentres rodeado por una nube de enemigos seguramente lo primero que querrás hacer es salir por piernas, pero al estar recibiendo golpes tu personaje se cubrirá. No creas que esto es una ventaja, porque si recibes ataques que no sean frontales no te servirá de nada. La solución a esta cuestión habría sido bastante sencilla si se aprovechara el botón A, que no se utiliza para realizar ningún movimiento. Para compensar el









origen 100 % arcade del juego se ha introducido alguna novedad. Así, Zombie Revenge incluye el Original Mode, una versión idéntica a la recreativa sólo que con más ítems y alguna sorpresa. Una de las más curiosas es la posibilidad de variar el aspecto de tu personaje si presionas Start y el botón Y, B o X en la pantalla de selección: éste aparecerá vestido de cuero o se convertirá en un Power Ranger rojo chillón. El mismo Original Mode también te permite escoger entre una variante en la que no puedes utilizar la pistola y otra que le da más importancia a las armas que a la lucha cuerpo a cuerpo.

Aparte de esos dos modos, también encontrarás la posibilidad de librar un combate uno contra uno y la opción de luchar contra los jefes finales, igual que en The House of the Dead 2. Pero las similitudes de ambos títulos no acaban aquí: el penúltimo nivel entre Zombie Revenge está sacado directamente del título para pistola de Sega (aunque esta vez puedas jugarlo en tercera persona) y algunos efectos sonoros nos recuerdan sospechosamente a los de THOTD 2.

A pesar de todos estos extras (y la inclusión de algunos minijuegos para la Visual Memory que sirven de entrenamiento para los personajes) no se ha logrado del todo cambiar la concepción arcade del juego y acaba resultando bastante corto. Zombie Revenge te ofrecerá diversión durante algunas horas, sobre todo si te dedicas a eliminar zombies con un colega, pero acabártelo no te llevará demasiado tiempo. Y entonces sólo te quedará la opción de volver a empezar para dejar de nuevo a algún zombie sin cabeza.

Zombie Revenge es una mezcla de juegos memorables como The House of the Dead 2 o Resident Evil y de otros que no lo son tanto como Dynamite Cop





Tres no son multitud

Los tres protagonistas de Zombie Revenge cuentan con características y golpes diferentes, pero forman un grupo más bien avenido que la familia Hollister.



STICK BRIGHTRING: El protagonista principal es el típico héroe-que-duro-y-que-rubio-soy-voy-a-salvar-al-mundo y por eso suele llevar la voz cantante.



BUSUJIMA RIKIYA: Mitad zombie y mitad humano que parece sacado directamente de un episodio de Stark y Huch.



LINDA ROTTA: Su momento estelar en el juego llega cuando utilizas el truco para cambiar el aspecto de los personajes y se convierte en la sustituta de la chica que buscaba a Jaqs.

VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

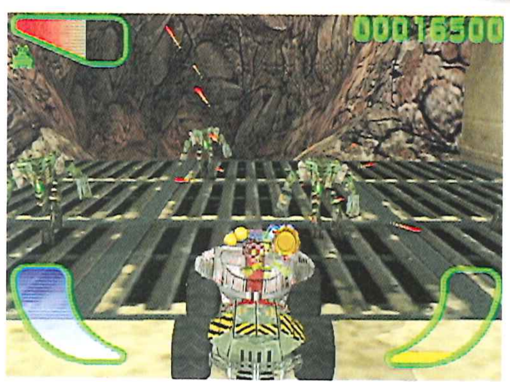
Puntuación global 71%

TOMA NOTA

Aunque el control de los personajes tenga alguna laguna, con Zombie Revenge pasarás un buen rato cargándote engendros. El problema es que la diversión no dura demasiado tiempo.

Red Dog

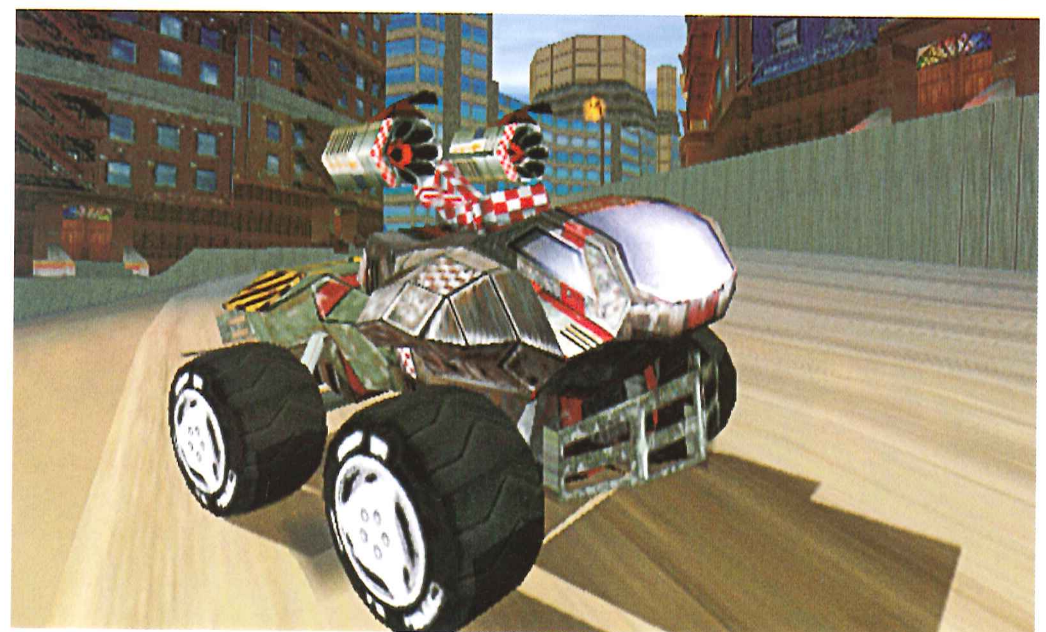
Perrito piloto





Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Argonaut**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



Tras un nombre de reminiscencias mitológicas como Argonaut se esconde un equipo de desarrollo que ha ideado títulos del calibre de Star Fox para Super Nintendo o Croc para PlayStation. Con semejantes credenciales era lógico esperar con ansiedad su primer trabajo para la consola de Sega, el problema es que cuando ha llegado nos ha decepcionado. No sería justo afirmar que Red Dog es un fiasco pero tampoco será recordado como uno de los mejores juegos de la compañía inglesa.

Controlamos un tanque con ruedas para hacer frente a una invasión alienígena en toda regla. La novedad en este caso radica en la singularidad del vehículo ya que las conquistas extraterrestres están más vistas que el Cine 5 estrellas de Tele 5. Así pues, hay que acabar con toda nave, soldado o insecto cibernético si queremos liberar a la Tierra.

El buggy acorazado resulta bastante funcional ya que es capaz de circular por casi cualquier tipo de firme. También se adhiere a las paredes con cierta inclinación pero no te creas que es capaz de

colgarse del techo como Spiderman. Desde el inicio cuenta con un disparo básico e inagotable pero la recogida de ciertos ítems le otorga armamento extra.

El avance lento es el más recomendable ya que permite distinguir de lejos a los enemigos. Gracias al punto de mira podrás apuntar a una distancia prudencial, aunque no te hagas muchas ilusiones porque acertar es más complicado que traducir el Quijote al arameo: los proyectiles tienen la extraña manía de desviarse incomprensiblemente hacia la derecha. Además, hay que tener un pulso muy firme para encañonar con garantías ya que la sensibilidad del punto de mira es excesiva. Una posible solución es acercarse a un palmo del oponente con lo que conseguirás darle de lleno pero quedarás totalmente desprotegido.

El aspecto gráfico no es nada del otro mundo. A destacar algunas explosiones, algún que otro detalle de ciertos escenarios y poco más. Con esto, no queremos decir que el juego sea visualmente

Aunque no sea del todo un fiasco, Red Dog no será recordado precisamente como el mejor juego de la compañía Argonaut

feo pero es una lástima que se desaproveche el potencial de la consola de Sega, al menos a nivel gráfico. Tanto las animaciones de nuestro querido tanque como las de los diversos enemigos son correctas y no se producen ralentizaciones ni se observan clippings.

Es posible establecer cierta interactividad con los escenarios. Así, por ejemplo, las balas dejan una marca en las paredes. Si disparamos dentro de los túneles del volcán comprobaremos como se resiente la estructura de los mismos, el suelo tiembla y se desprenden rocas del techo. Y como es lógico, si nuestro vehículo blindado cae en la lava se destruirá tan rápido como la carrera musical de Jesulín de Ubrique.

En fin, a la espera de que los chicos de Argonaut decidan ponerse las pilas para desarrollar un título de calidad como los anteriormente mencionados, tendremos que conformarnos con este shoot'em-up del montón. Por cierto, ¿dónde puñetas se ha metido el chucho rojo? Si lo encuentras no dudes en ponerte en contacto con la Redacción. Se ofrece recompensa.

La jauría roja

Sin duda, la opción multijugador aporta cierto interés a un juego que, en ese sentido, no anda precisamente sobrado. Este modo de juego es bastante completo ya que dispone de diversas variables para configurarlo al gusto de los participantes. Se puede elegir entre 15 escenarios distintos, bastante variados aunque no excesivamente complejos. Un castillo medieval, unas cuevas nevadas o una plaza son los lugares idóneos para pelearte con los colegas. Resulta extraño que ninguno de ellos sea un canódromo, ¿no?

Se ofrecen también seis modalidades de juego:

DEATH MATCH o todos contra todos.

KNOCKOUT, parecido al anterior pero basta con un disparo para cepillarte al contrario.

BOMB TAG Y SUICIDE BOMB TAG, versiones consoleras del juego infantil Tú la paras.

STEALTH ASSASSIN, en el que uno de los participantes es invisible.

FLAG RUNNER, tienes que mantener la bandera en tu poder durante un tiempo determinado.

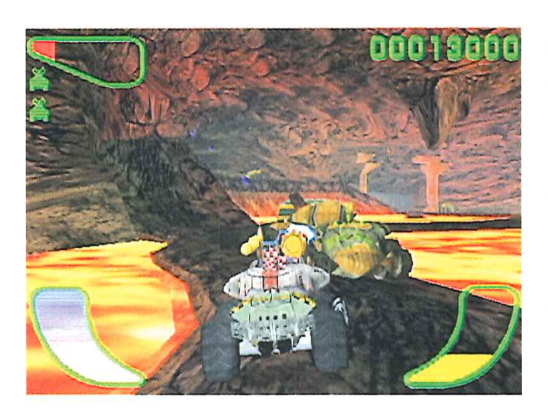
Otra de las opciones configurables es el tipo de power ups en el escenario. Aunque también podemos anularlos todos para que ningún jugador adquiera ventaja sobre el resto.













VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 65%

TOMA NOTA

Un shoot'em-up más que se añade a la preocupante lista de juegos mediocres aparecidos últimamente. Esperemos que Argonaut se redima con Croc 2.



Slave Zero

¡Puños fuera!

Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**

Parece que a nuestros descendientes les espera un futuro poco halagüeño. Escritores, cineastas, dibujantes de cómics, diseñadores de videojuegos y ecologistas de Greenpeace se empeñan en profetizar que el mundo, tal y como lo conocemos hoy en día, no tardará en irse al carajo. Agregándose a esta corriente de desbordante optimismo, e incluso para ensombrecer aún más el panorama, Slave Zero aparece en nuestro país.

El mundo vislumbrado aquí está dominado por un tirano y su ejército de robots. Nuestra misión consistirá en devolver, una vez más, la libertad a la raza humana siguiendo un método tan efectivo como es destruir todo lo destruible.

Continuando con la tremenda complejidad argumental, cabe añadir que controlamos un enorme robot ultrasofisticado de última generación. Las dimensiones del escenario del

Uno de los elementos más destacados de este título de Acclaim es el trabajo realizado en el doblaje de las voces al castellano

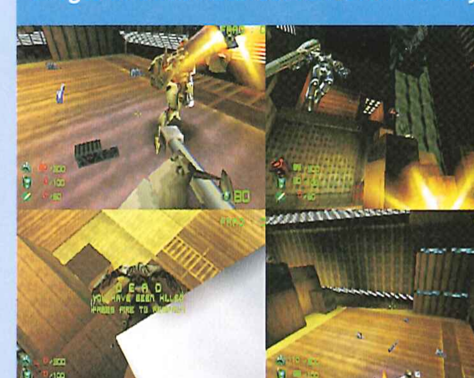
juego tampoco se quedan atrás. Todo discurre en una megaciudad repleta de rascacielos gigantes: a su lado, el Empire State Building parece poco más que la residencia veraniega de Pin y Pon.

La mecánica del juego es muy simple. Se trata de ir avanzado por donde se pueda, cargándose a todo robot que se cruce en nuestro camino. Según el grado de respeto que tengas por la propiedad ajena puedes perder unos segundos demoliendo algunos edificios, aunque el efecto de este tipo de explosiones es bastante cutre. Acabar con enemigos u objetivos determinados produce unos efectos de luz mucho más espectaculares y trabajados. Un detalle a agradecer es que estos objetivos son anunciados en un perfecto castellano, aunque la obviedad de los mismos hace casi innecesaria la inclusión de las voces en off. De todas formas, hay que reconocer que el doblaje parece el de una película. Es una lástima la escasez de iniciativas como ésta en otros juegos para nuestra querida Dreamcast.

También es una pena que el control del robot sea tan complicado. Este primo Zumosol de C3PO es muy versátil, pero la extraña configuración de los botones te obligará a practicar bastante hasta llegar a dominarlo con soltura. Podemos escoger

Robots multijugadores

En un principio, Infogrames pensó en desarrollar una opción multijugador en-línea, pero la imposibilidad (por ahora) de jugar partidas en red con la Dreamcast hizo que la compañía francesa abandonara esta idea. Sin embargo, sí se ha incluido la posibilidad de disputar partidas con tres amigos en la misma consola. En este modo de juego el objetivo es acabar con el robot de los demás contrincantes un número de veces que puedes establecer de antemano. Se pueden escoger ocho escenarios que cuentan con peculiaridades muy atractivas. Algunos como Box of Fun son sencillos, otros como Tunnels son laberínticos y enrevesados y otros como Arena son simétricos pero la dificultad para acceder a los ítems es muy elevada.







la configuración del mando de entre varias predeterminadas pero no modificarla totalmente a nuestro gusto. Sólo queda elegir entre unas combinaciones de botones malas y otras peores. Suerte que el nivel de dificultad está ajustado y aumenta paulatinamente a medida que progresa tu dominio del engendro mecánico.

Los movimientos son fluidos, nada bruscos y la cámara nos ofrece una perspectiva en tercera persona digna de elogio, centrada siempre en el personaje. También podemos utilizar una vista subjetiva con la que ganaremos en intensidad y espectacularidad. La única pega de este punto de vista es que no veremos a nuestro robot haciendo el burro y pegando unos pisotones que sacarían de sus casillas a los capitostes de Fomento.

Unos problemillas de clipping bastante obvios en ciertas ocasiones y unas ralentizaciones incomprensibles son los defectos más evidentes de un apartado gráfico notable en general. Por su parte, los escenarios no son laberínticos y la mayoría de las veces discurren de forma demasiado lineal. Esto no quiere decir que el avance sea pan comido ya que tendremos que subir y bajar bloques dando saltos, como si de un juego de plataformas se tratase. No podemos olvidarnos de los ítems, imprescindibles en este tipo de juegos. Encontramos lo típico: munición, objetos que restauran energía y armas que aumentan la potencia de fuego. A destacar estos últimos ya que se acoplan al cuerpo del androide de tal forma que su aspecto va evolucionando hasta parecer totalmente distinto. Y es que la magnífica serie de dibujos animados Transformers sigue estando de moda. Cher y Michael Jackson no se perdían ni un solo capítulo.





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 74%

TOMA NOTA

Al primo lejano de Mazinger Z le ha dado por ver películas de Godzilla. Ayúdale a arrasar ciudades que ya paga el seguro. Si no te gusta jugar solo, siempre puedes reunir un grupo de amigos para que la tarea sea más llevadera.

Tee Off
Jugando con cabeza

Género: **Deportivo**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Bottom Up**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

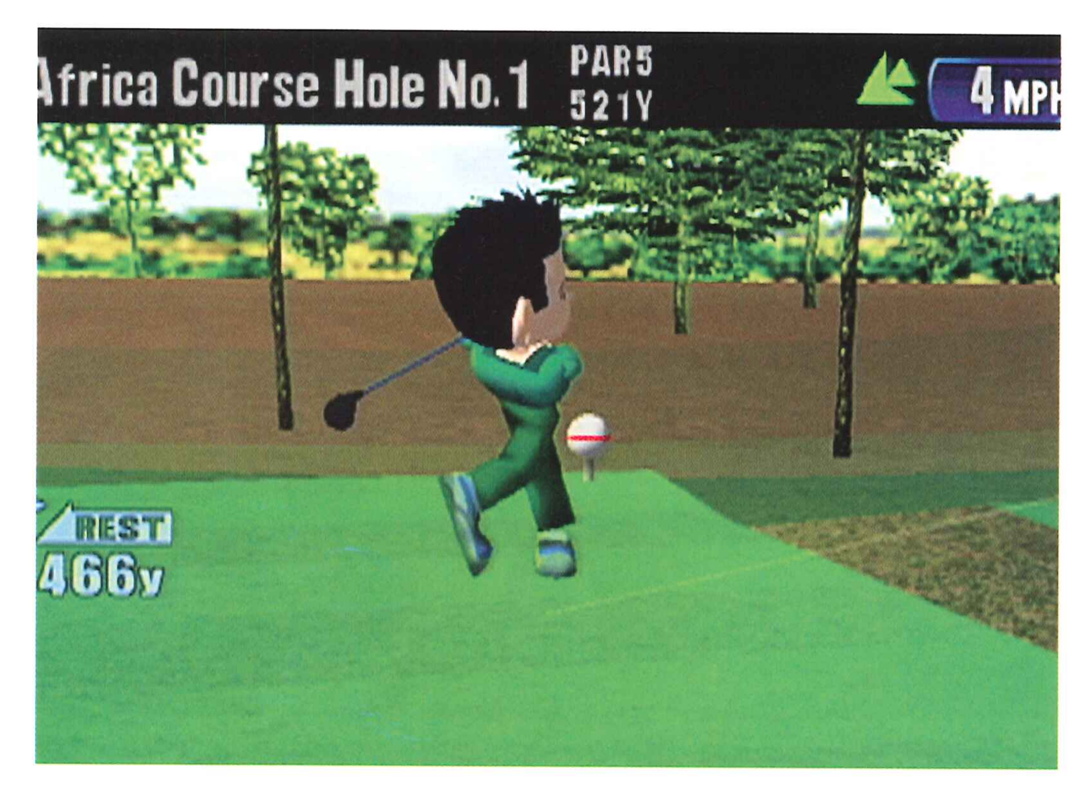
Hemos tenido que esperar a la irrupción del fenómeno Sergio García para que el golf recuperara las cotas de popularidad que alcanzó en su momento con los logros de Severiano. Los recientes éxitos de El Niño pueden explicar el interés que suscitan los simuladores de golf entre jugones que poco o nada saben sobre las reglas de este deporte elitista.

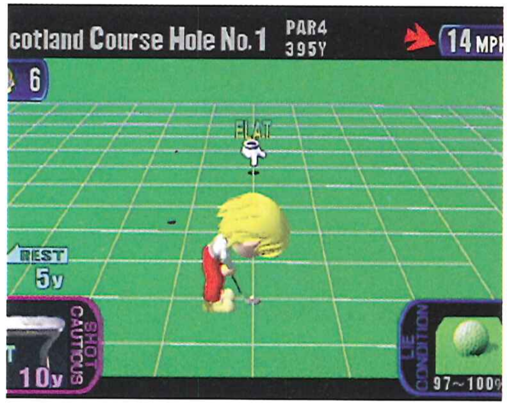
Sin duda, Tee Off va a sacar partido de esta moda. El juego de Acclaim, el primer representante de este género que aparece para Dreamcast, es un simulador riguroso y bastante completo aderezado con un aspecto visual muy particular. Esta última característica se aplica especialmente a los personajes que, además de estar representados con una marcada estética manga, tienen una cabeza del tamaño de una calabaza. Pese a que el excesivo diámetro de ésta pueda resultar un handicap para mantener el equilibrio o curar las migrañas, los jugadores poseen una técnica depurada y su comportamiento en el campo es de lo más realista. Con éste y otros detalles, como pueden ser los comentarios que acompañan la ejecución de algunos golpes, se ha querido potenciar el













aspecto lúdico y divertido de un deporte que en realidad es bastante lento y poco intenso.

Y es de agradecer porque recorrer un hoyo requiere su tiempo y una tarea que podría convertirse en tediosa se hace más llevadera gracias a estas gotas de irreverencia.

Tienes a tu disposición cinco circuitos en los que podrás perfeccionar tu técnica: Escocia, Australia, África, Japón y EEUU. En ellos disputarás diversas variantes competitivas, desde campeonatos mundiales hasta torneos a puntos o golpes en los que podrás competir con hasta tres golfistas como tú. Destaca por curiosa la opción G-Ball en la que se juegan partidas de criquet en un escenario holográfico. En esta competición es básico controlar la fuerza de los golpes para evitar que la bola se dé un garbeo por la estratosfera.

El sistema de juego es bastante intuitivo y apenas basta con presionar un par de veces un botón determinado para lograr unos golpes de profesional consumado. Antes de atizarle a la bola es conveniente observar la trayectoria que seguirá y el punto en el que aterrizará. Una serie de cámaras te facilitará la tarea pero comprobarás como se echan en falta unos cuantos puntos de vista complementarios. Este problema se acentúa cuando entras en el green ya que tu jugador tapa el hoyo con su enorme... cabeza. Una vez hayas previsto donde caerá la bola, sólo queda golpearla. Para hacerlo tendrás que presionar dos veces sobre una barra circular, una para ajustar la

Tee Off es un simulador riguroso aderezado con un aspecto visual peculiar

potencia y otra para golpear con precisión. Haciendo esto bien y evitando caer en los búnkers de arena conseguirás colocarla en el agujero. Más adelante, cuando adquieras cierta soltura, puedes experimentar otorgando efecto a los golpes o probando otros palos.

Será en este punto cuando disfrutarás totalmente con el juego.

Como simulador, Tee Off supera con holgura el mínimo exigible y respeta concienzudamente la reglamentación de este deporte. Este título puede convencer tanto a los aficionados más exigentes como a los que solamente buscan pasar un buen rato (aunque crean que un eagle sólo es una marca de cerveza inglesa).

Los peloteros del green

Al principio sólo podrás utilizar a estos cuatro personajes, pero no desesperes porque tu progresión deportiva te proporcionará varios jugadores ocultos. Nuestro preferido es el latin lover José Estévez, todo un gigoló que arrasa tanto en el campo como en la cama.

En el cuadro comparativo puedes observar las características de cada uno de los jugadores iniciales. La mejor es Kaherine White, poco técnica pero con una fuerza bruta nada despreciable.



JULIAN CLEMENT
Fuerza: 3/10
Control: 5/10
Efecto: 9/10
Suerte: 3/10
Sabiduría: 8/10
Total: 5,6/10



KATHERINE WHITE
Fuerza: 6/10
Control: 5/10
Efecto: 6/10
Suerte: 6/10
Sabiduría: 8/10
Total: 2/10



CHRISTINE LAMER
Fuerza: 2/10
Control: 10/10
Efecto: 4/10
Suerte: 5/10
Sabiduría: 5/10
Total: 5,2/10



AKIO SAITOU
Fuerza: 5/10
Control: 7/10
Efecto: 6/10
Suerte: 5/10
Sabiduría: 6/10
Total: 5,8/10

VEREDICTO

Gráficos	3/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

Tee off proporciona diversión tanto a iniciados como a novatos sin tener que gastarse un dineral en palos y pelotas. Y es que no hace falta disponer de cientos de millones para poder jugar al golf, basta con querer pasar un buen rato con unos personajes un tanto cabezones.

Snow Surfers

Escalofríos en la nieve



Género: **Deportivo**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés (algunos textos en castellano)**

Desarrollador: **UEP Systems**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**





La temporada invernal que está llegando a su fin nos ha dejado poca nieve en las estaciones de esquí, los habituales empachos navideños a base de turrón y mazapán y otro juego de UEP Systems que permite surfear en la nieve sin tener que despegarte de la estufa. Los autores de la saga Cool Boarders han bajado bastante el nivel en su nueva creación. Snow Surfers supera las previsiones más pesimistas y queda bastante por debajo de sus hermanos mayores de Playstation y de una variante del género como es TrickStyle para Dreamcast. Una jugabilidad nefasta provoca que éste sea, probablemente, el juego que concentra el mayor número de piños por minuto. Los fetichistas del cuero pueden encontrar atractivo este dato pero el resto de los mortales no acabamos de encontrarle la gracia. Si a la escasa jugabilidad le añadimos la excesiva dificultad que supone finalizar una carrera en el tiempo asignado, llegaremos facilmente a la conclusión de que es mejor irse a practicar el snowboard de verdad a Baqueira-Beret.

Si pese a esta recomendación decides echar unas partidas, comprobarás que lo mejor del juego son las canciones que amenizan los desastrosos descensos y los comentarios en inglés de un speaker bastante cachondo. También se salvarían de la muerte por hipotermia unos





¡Esta pantalla es mía!

El modo Match Race es el más adictivo siempre que cuentes con algún amigo para echar unas carreras. Está dividido en dos submodos que cuentan con sus respectivas variantes.
En Free Race se compite por llegar el primero a la meta (Time), por conseguir el mayor número de puntos a base de piruetas (Trick) o por lograr ser el mejor en ambos aspectos (Total).
En Battle existe el modo Trick Boost en el que las acrobacias proporcionan una propulsión extra y el modo estrella del juego: Line Versus. Las piruetas logradas por un jugador hacen que la mitad de su pantalla se agrande en detrimento de la mitad de la pantalla de su rival. En este modo gana el más rápido o aquél que consiga aplastar como una mosca al contrario.



escenarios resultones, variados, muy, muy, muy nevados y que incluyen algunos detalles supuestamente graciosos (¿qué narices hacen las ovejas del abuelo de Heidi en medio de la primera pista?). En todo caso, surfear en el interior de una catedral no alcanza un alto grado de experiencia mística pero por lo menos resulta curioso.

Otro de los puntos destacables son los modos de juego: Free Ride, Super Pipe y Match Race (ver cuadro). En el primero deberás llegar lo antes posible a la meta sin más complicaciones. Sólo así podrás acceder al siguiente circuito. No puedes competir contra otros rivales por lo que la lucha contra el crono acaba haciéndose aburrida.

En el segundo modo de juego tendrás que conseguir la máxima cantidad de puntos posible efectuando cabriolas aéreas. Y en este punto encontramos otro problema de envergadura: ¿cómo hacer las acrobacias más complejas? A falta de un modo de entrenamiento, podemos probar a combinar botones aleatoriamente y en plan cutre-salchichero. Sin embargo, te recomendamos que tomes buena nota en las carreras de demostración que aparecen pocos segundos después de la pantalla del título,

A pesar de sus modos de juego y variados escenarios, Snow Surfers no da la talla

siempre que no aprietes el botón Start. Verás cómo aparece un pad de control y cómo se iluminan los botones que deben pulsarse para realizar las piruetas mostradas en la imagen.

Ten también en cuenta que algunos de los personajes seleccionables poseen una mayor habilidad que otros sobre la tabla. Desde el inicio dispones de siete surfistas a los que hay que sumar otros dos ocultos que podrás seleccionar cuando demuestres tu capacidad de sufrimiento. Todos ellos disponen de dos indumentarias distintas (atención a los modelitos macarras de Axel o a la flamante camisa hawaiana de DJ Ken) y pueden utilizar distintos tipos de tabla con características específicas. Sin embargo, tanta virguería no evita que los personajes sean demasiado poligonales o que estén animados de forma un tanto robótica. El comportamiento de la tabla, sea el tipo que sea, no es muy fiable y los giros bruscos son irrealizables. El único detalle mínimamente realista que podemos observar es el surco que queda en la nieve al pasar sobre ella. Sin duda, este juego te dejará bastante frío.





VEREDICTO

Gráficos	2,5/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	1/5
Adicción	2/5

Puntuación global 43%

TOMA NOTA

Si te apasiona el snow board pero eres muy friolero como para irte a la nieve a practicarlo, dedícate a bajar por la barandilla de tu escalera. Te lo pasarás mucho mejor que con este juego.

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre

Apellidos

Dirección

Código postal Población

Provincia

Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular

Caducidad

Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Dirección

Código postal Población

Provincia

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

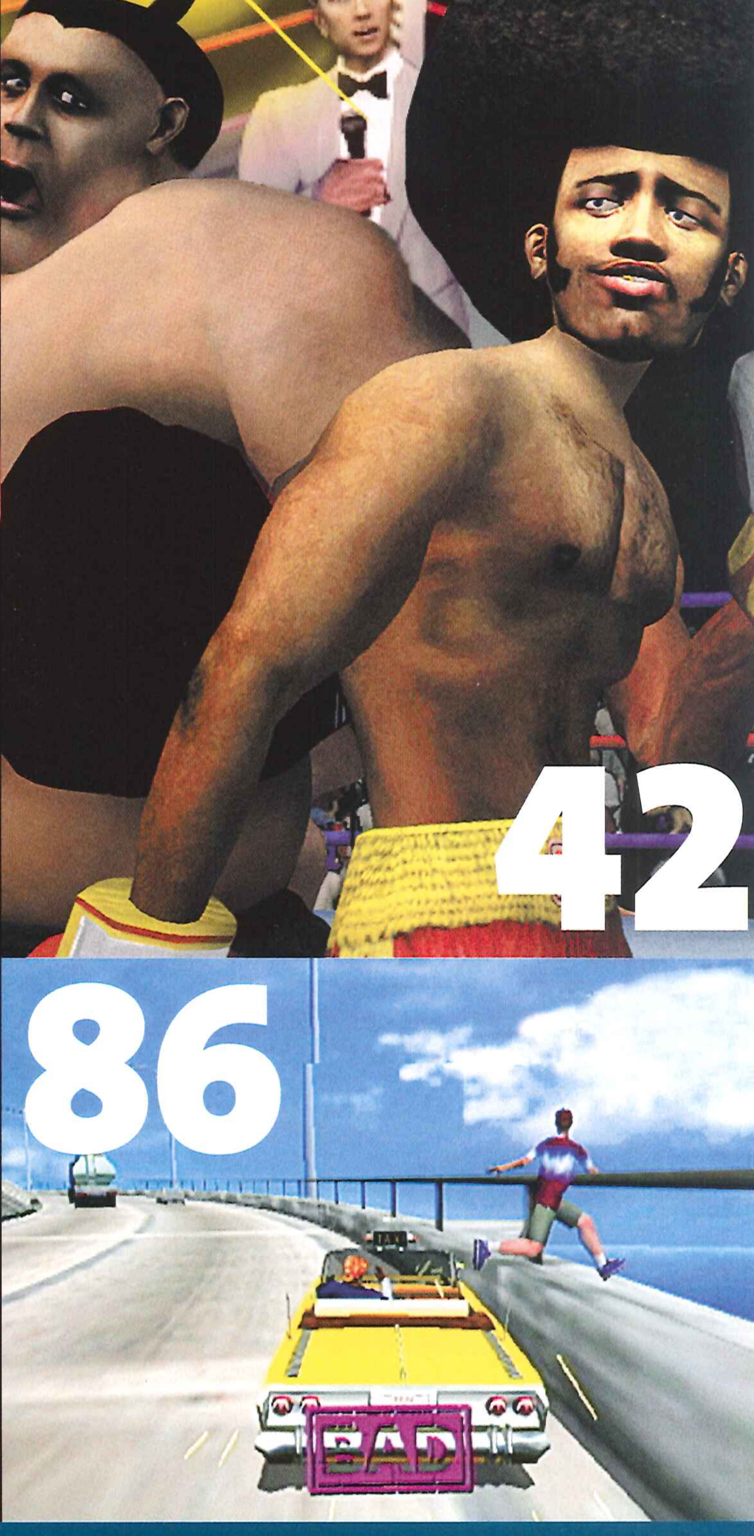
a de de 199

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

60





Ready 2 Rumble

¿Problemas para pulir tus dotes pugilísticas? ¿No pasas del primer asalto? ¿O quizá no encuentras ese mágico golpe noqueador? No te preocupes, te ayudamos a convertirte en el nuevo Mohammed Ali gracias a estaexclusiva guía de Ready 2 Rumble.

OPCIONES DE JUEGO

 1 ó 2 Jugadores
 Pistola
 Volante
 Internet
Arcade stick
Vibration pack

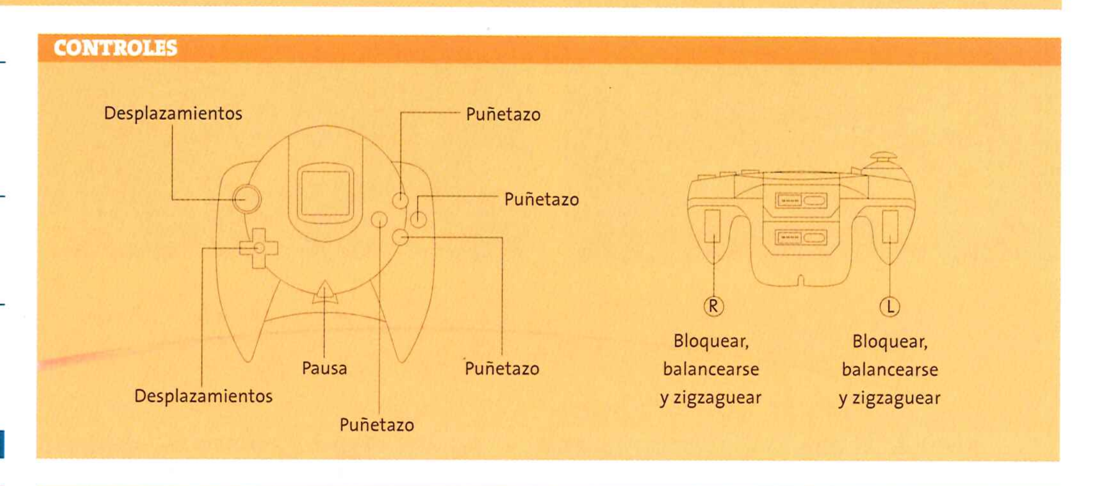
Género: **Beat´em-up**
Internet: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Midway**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 pts**



Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Estadísticas**

CONTROLES





Símbolos

Los ataques de los personajes se consiguen pulsando los botones de acción por sí solos o en combinación con los botones de dirección. Un consejo: para lograr estos movimientos de ataque debes pulsar muy rápido los botones.

En esta guía verás una lista de botones y flechas de dirección que debes pulsar .
●, ●, ● y ● – Aunque todos los botones de acción lanzan puñetazos, cada boxeador tiene distintos movimientos y puñetazos. ● y ● son los botones para lanzar piños con la izquierda, mientras que ● y ● corresponden a las guantadas con la derecha. Además, en combinación con los botones de dirección puedes efectuar un gran número de variaciones. Por otra parte, pulsando a la vez ●+● ó ●+●, activarás los improperios de cada uno de los luchadores.

Modo Rumble

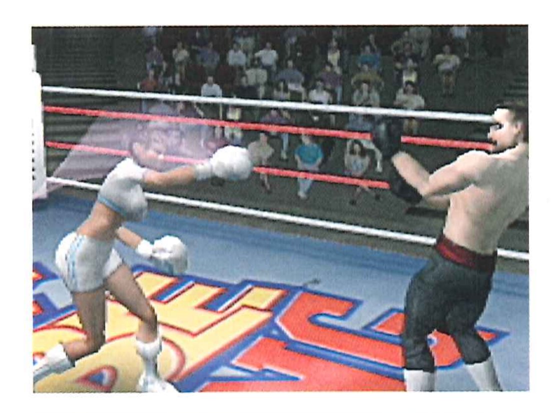
Si conectas un puñetazo potente contra tu oponente, aparecerá una letra en pantalla y cuando consigas las seis se leerá RUMBLE. Para activar el modo RUMBLE debes pulsar los gatillos L y R a la vez. Cuando esto suceda, durante un cierto tiempo tus guantes brillarán y tu energía estará a tope, pudiendo infligir más daño a los oponentes con tus golpes.
Algunos personajes cuentan incluso con movimientos especiales que sólo se pueden realizar durante el modo RUMBLE y que causan un daño aún mayor. Además, si pulsas ●+● a la vez en el modo RUMBLE, darás rienda suelta a un movimiento especial de tu personaje (Rumble Flurry) que hará morder la lona a tu adversario. Un consejo útil relativo al modo RUMBLE, es que ese estado especial durará más cuanto más alta esté tu energía: de modo que si tu energía se encuentra al 50%, puedes efectuar hasta tres Rumble Flurry, en vez de los dos que lograrías hacer si tu energía estuviera al 30%.















Todo sobre el modo Entrenamiento

En el modo Championship hay una serie de opciones de entrenamiento que puedes seleccionar para convertir a tu luchador en una máquina de combate. Las diferentes técnicas y aparatos aumentarán uno de los cuatro atributos de tu boxeador -fuerza, experiencia, resistencia y agilidad- y, si quieres progresar en el torneo, te conviene llevarlos al nivel más alto posible. Cada modo de entrenamiento adopta la forma de un subjuego en el que debes pulsar botones en el momento adecuado para que la sesión sea beneficiosa para tu boxeador. Sin embargo, toda sesión de entrenamiento cuesta dinero, desde unos miserables 500 $ a la friolera de 25.000 $ y, claro está, cuanta más pasta inviertas más destacables serán los resultados. Aquí tienes una lista para ayudarte en tu progresión.

EJERCICIOS AERÓBICOS (Rumble Aerobics Training)

COSTE: 500 $
UTILIDAD: 3
BENEFICIOS: Agilidad, Resistencia
OBJETIVO: En la pantalla aparecen una serie de botones que deberás pulsar cuando una pequeña bola caiga sobre ellos.
Por unos miserables 500 dólares no puedes esperar cosechar grandes frutos de este ejercicio y, además, su manejo no es especialmente fácil.

SACO DE BALANCEO (Swag Bag Training)

COSTE: 1.000 $
UTILIDAD: 4
BENEFICIOS: Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: El propósito de este entrenamiento es darle al saco con un jab (golpe seco, corto y rápido) izquierdo y luego seguir el patrón que se establece sin que el saco te golpee en la cara.
Aunque es más eficaz que el entrenamiento aeróbico, tampoco tiene un gran efecto sobre las habilidades de tu boxeador, a menos que lo hagas repetidas veces.

SACO DE VELOCIDAD (Speed Bag Training)

COSTE: 1.500 $
UTILIDAD: 5
BENEFICIOS: Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: Parecido al entrenamiento del saco de balanceo, debes golpear el saco usando distintos puñetazos y hacerle tocar el techo; cuantas más veces suceda esto, mayores serán los beneficios que obtenga tu luchador. El saco de velocidad es considerablemente más eficaz que el de balanceo y va bien para incrementar tu resistencia. Sin embargo, sigues necesitando repetir el ejercicio bastantes veces para obtener resultados de verdad.

SACO PESADO (Heavy Bag Training)

COSTE: 2.000 $
UTILIDAD: 7
BENEFICIOS: Fuerza, Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: Cuando tu entrenador grite un puñetazo, debes hacer lo que dice y (mientras completes el movimiento a tiempo) el ejercicio continuará. Lleva un rato acostumbrarse, pero tienes tres intentos en cada ocasión para poder hacerlo bien.
Dado que es la única forma de entrenamiento que refuerza tres de tus atributos, es muy positivo -sobre todo para tu fuerza- pero es difícil pillarle el tranquillo.

LEVANTAMIENTO DE PESAS (Weight Lifting Training)

COSTE: 5.000 $
UTILIDAD: 8
BENEFICIOS: Fuerza, Resistencia
OBJETIVO: Mantén pulsado el botón ● para levantar las pesas y luego suéltalo para volver a bajarlas. Hay dos barras en una gráfica -una en la parte superior y otra abajo-, y debes procurar no pasarte ni por encima ni por debajo de estas marcas. Cuanto más cerca de ellas te mantengas más beneficioso y productivo será el entrenamiento.
Es quizá la mejor forma de entrenamiento disponible, ya que potencia por igual tu fuerza y tu resistencia. Por eso vale la pena soltar unos dólares más.

ENTRENAMIENTO CON VITAMINAS (Vitamin Training Program)

COSTE: 10.000 $
UTILIDAD: 7
BENEFICIOS: Resistencia, Agilidad
OBJETIVO: Indicado para los boxeadores vagos, ya que sólo hay que tragarse unas cuantas píldoras para obtener beneficios prácticamente instantáneos.
Si no logras aumentar tu resistencia y agilidad en el gimnasio por la vía difícil, ésta es la opción fácil. Cuesta un pastón y los beneficios obtenidos sólo igualan a los de unos cuantos tutes con el saco de velocidad, pero si eres impaciente éste es el camino a seguir.

RÉGIMEN DE NUTRICIÓN (Rumble Mass Nutrition Regime)

COSTE: 25.000 $
UTILIDAD: 9
BENEFICIOS: Fuerza, Experiencia
OBJETIVO: Al igual que con el programa de entrenamiento con vitaminas, no hay que ejercitar los dedos con un subjuego para cosechar beneficios, sin embargo aquí el provecho es mucho más substancial.
Como método de entrenamiento fácil es perfecto, ya que obra maravillas con tu fuerza y tu experiencia. Seguramente no es algo con lo que debas pasarte, debido a su precio astronómico y sus probables efectos secundarios, pero es una forma ideal de hacer que tu boxeador consiga un inicio fulgurante en la competición.

Trucos

Se acabó ir de pardillo: ¡si quieres ganar en un plis-plas hay que jugar sucio!

ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE BRONCE

Si no tienes tiempo para perder y quieres acceder sin esfuerzo a todos los boxeadores de la clase Bronce en el modo Championship, introduce (espacios incluidos) Rumble Power como nombre de gimnasio. Una vez hecho esto también podrás jugar en el modo Arcade con Kemo Claw.

ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE PLATA

¿Impaciente por controlar a los púgiles de la categoría de plata? Teclea Rumble Bumble como el nombre de tu gimnasio en el modo Championship. Accederás a todos los púgiles, incluido Bruce Blade en el modo Arcade.

ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE ORO

Para meterte en la piel de los boxeadores superiores de la clase Oro, introduce la palabra Mosma! como nombre de tu gimnasio en el modo Championship. Accederás a todos los púgiles y también a Nat Daddy en el modo Arcade.

ACCEDER A LOS BOXEADORES DE LA CLASE CAMPEÓN

Para conseguir tener acceso a todos los luchadores de la clase Campeón, introduce Pod 5! como nombre de gimnasio al participar en el modo Championship. Con esto serán tuyos todos los púgiles, así como el temible Damien Block en el modo Arcade.

ACCEDER A FONDOS ALTERNATIVOS

Para acceder a fondos diferentes al estándar, ajusta la fecha de sistema de la consola a 31 de octubre y unos esqueletos sustituirán a los vivos como público. O si no ponla a 25 de diciembre y aparecerá un árbol de Navidad en el escenario.

CAMBIAR LOS TRAJES DE LOS BOXEADORES

En la pantalla de selección de boxeadores, pulsa ● + ● simultáneamente para cambiar el equipamiento de los púgiles por otro alternativo. Aún así, seguirán pasando bastante frío dentro del ring. Y es que los gayumbos que se gastan no abrigan mucho por estas fechas.

Consejos para el modo Championship

Para que tu boxeador pueda llegar a la cúspide en Ready 2 Rumble, debes ser un manager y un entrenador astuto e implacable, así como un boxeador con recursos. Verás, no sólo se trata de luchar: el secreto para el éxito radica en el entrenamiento y en el enfoque profesional con que abordes el modo Championship. Las peleas se pueden perder y ganar en el gimnasio tanto como en el ring, así que para ayudar a tu púgil a llegar a lo más alto, hemos reunido algunas indicaciones para sacarle el máximo rendimiento a tu boxeador y así conseguir la medalla del campeonato.

1 Teniendo en cuenta que empiezas con unos insignificantes 1.000 dólares en el banco, lo primero que deberías hacer es inscribirte en algunos combates profesionales y apostar lo máximo posible en cada uno. Mientras ganes los encuentros, es una forma rápida de ingresar dinero, que servirá para entrenar a tu boxeador y prepararlo para las luchas del campeonato.

2 Aunque las formas de entrenamiento más baratas, como los sacos de balanceo y velocidad, son un modo útil de acrecentar las credenciales de tus boxeadores, es mejor reservar bastantes dólares para poder comprar un régimen de nutrición, ya que dará un impulso instantáneo a tu fuerza y tu experiencia. Esto es muy útil al principio, porque aportará ventaja a tu púgil cuando participe en los combates del campeonato.

3 Cuando te entrenes en el gimnasio, es mejor intensificar la fuerza por encima de la resistencia y la agilidad, puesto que si tus niveles de fuerza son elevados, infligirás más daño y además podrás soportar más impactos. Así, si acrecientas tu fuerza a un nivel suficiente, te será más fácil vencer a los oponentes. De hecho, si logras aumentarla al 100% te harás prácticamente invencible, ya que cada puñetazo causará el máximo de daño y apenas sentirás el efecto de los golpes contra ti.

4 Pero eso no significa que la resistencia y la agilidad no sean importantes, sino que se trata tan sólo de establecer bien tus prioridades al principio y comenzar con buen pie. Si consigues potenciar tu resistencia hasta el 100%, tu tarea será mucho más fácil, ya que tu aguante apenas decrecerá al lanzar puñetazos, una característica que se aplica también al modo RUMBLE. Sin embargo, reforzar tu resistencia a un nivel así requiere una cantidad substancial de dinero y un montón de tiempo en el gimnasio con los diversos sacos.

5 El dinero hace girar el mundo y eso también ocurre en Ready 2 Rumble. Cuantos más combates realices, más dinero puedes conseguir en potencia, lo cual significa más entrenamiento de altura para tu boxeador, así como más pasta con la que representar a nuevos púgiles. Así que procura consumir todos tus combates de una categoría, pero asegurándote de dejar suficientes combates con los que ganar el campeonato: al fin y al cabo, quizá necesites dos o tres intentos para derrotar al campeón de la categoría.

6 Con un boxeador al máximo de fuerza y resistencia, será prácticamente imposible detenerlo en el ring de Ready 2 Rumble.



Boris Knockimov

DATOS PERSONALES
Nombre: **Boris 'The Bear' Knockimov**
Edad: **30**
Ciudad natal: **Zagreb, Croacia**
Peso: **100 Kg**
Altura: **1'91 m**
Envergadura: **1'85 m**
Boris es uno de los personajes más serios del circuito. Goza de un estatus casi de culto en su país natal y no puede defraudar las muchas expectativas depositadas en él. Con este peso a sus espaldas, no es extraño que Boris sea uno de los luchadores más completos del juego, gracias a un entrenamiento estricto y disciplinado, a lo que se suma una buena velocidad y un fuerte gancho de derecha. Es lógico que se apode El Oso, pues es capaz de comerse vivos a sus adversarios.





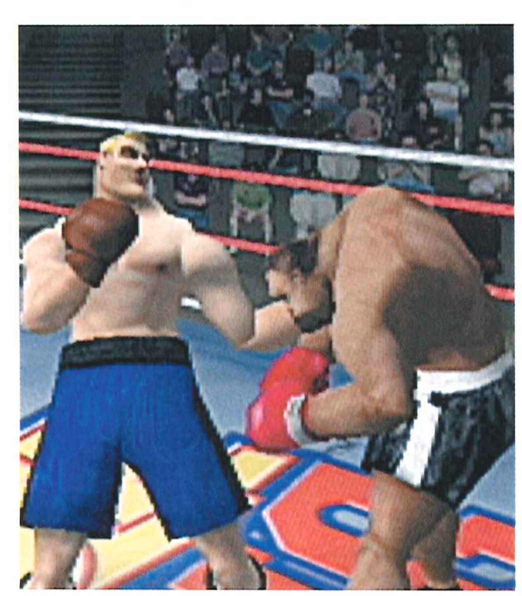


Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Derechazo triturador de Zagreb	🔵
Barrido de derecha	↑ o ↓, 🔵
Pulverizado de estómago	→, 🔵
Izquierdazo Triturador de Zagreb	🔴
Barrido de izquierda	↑ o ↓, 🔴
Jab de evasión	→, 🔴
Jab	🟡
Gancho potente de izq.	↑ o ↓, 🟡
Uppercut de hierro	←, 🟡
Jab deslizante	→, 🟡
Desde Croacia con amor	🟢
Gancho potente de der.	↑ o ↓, 🟢
Superior	←, 🟢
Matón en marcha	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Eje de la justicia	←, →, 🟡
Eje delta	→, 🔴, 🟢, 🟡
Eje reinante	→, ←, 🟢
Combo de eje	→, ←, 🟢, 🟡, 🟡
Coctelera	↑, 🟡, 🟢

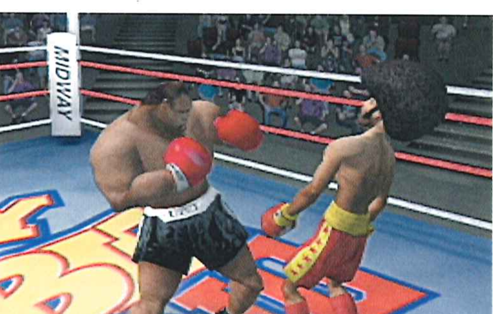
PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1:
«Game over» (Se acabó el juego)
Comentario 2:
«I feel no pain» (No me duele)



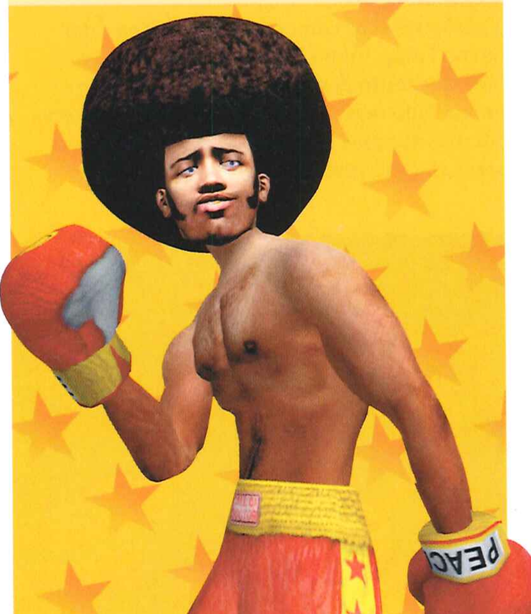
Butcher Brown

DATOS PERSONALES
Nombre: **Butcher Brown**
Edad: **23**
Ciudad natal: **Columbia**
Peso: **105 Kg**
Altura: **1'75 m**
Envergadura: **2'08 m**
Si a Tyson lo llaman animal, Butcher Brown es aún peor. No te equivoques: es duro. Tras perder su título de campeón contra Boris Knockimov, Butcher se retiró un tiempo del deporte y sólo volvió al boxeo después de que su amigo y colega Kemo Claw le reavivara el hambre de ring. Estamos convencidos de que Butcher busca venganza y, aunque es algo lento, su poderío no resultará agradable para ninguno de sus rivales.





Afro Thunder



DATOS PERSONALES

Nombre: **Afro Thunder**
Edad: **21**
Ciudad natal: **Nueva York**
Peso: **54 Kg**
Altura: **1'70 m**
Envergadura: **1'77 m**

Procedente de las calles de Nueva York, este antiguo taxista está habituado a la violencia en cualquiera de sus formas. Más comediante que otra cosa, Afro (primo lejano de los Jackson Five) inyecta en el ring una buena dosis de humor y espectáculo. Con él cualquier pelea tiene la diversión asegurada, gracias a sus mofas prontas y a sus movimientos en plan discotequero. El entretenimiento es lo suyo y eso es lo que ofrece. Si bien es rápido de pies, carece de algún auténtico puñetazo ganador, una carencia que lo hace vulnerable frente a los grandotes del cuadrilátero.





Evaluación: 6/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Casca-tripas	🔵
Toque al ombligo	➔, 🔵
Porrazo afro	↑ o ↓, 🔵
Golpe bajo	🔴
Gancho feroz	↑ o ↓, 🔴
Golpe de pelo	➔, 🔴
Puñetazo de medianena	🟡
Gancho molón	↑ o ↓, 🟡
Uppercut de izquierda	←, 🟡
En to'l jeto	➔, 🟡
Jab para atrás	➔, 🟢

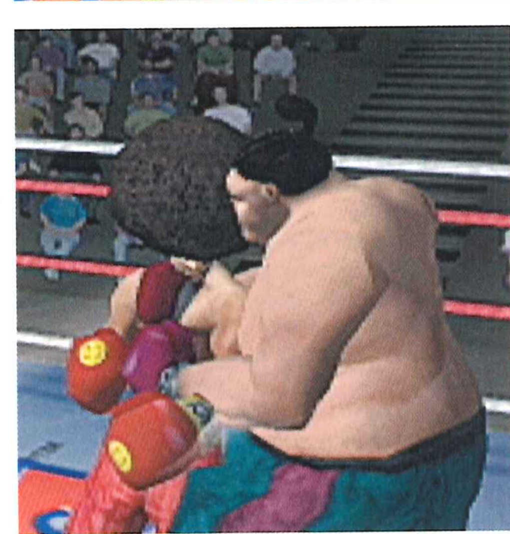
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ritmo cañero	pulsa 🟡 continua y rápidamente
Puñetazo súper funky	←, ➔, 🟢
Puñetazo del tontol'haba	↑, ↓, 🟢, 🟢, 🟢, 🟢

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Call da doctor, call da doctor"
(¡Llamad a un médico!)

Comentario 2:
"I can't go on! (¡No puedo seguir!)



Evaluación: 8/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Jab mecánico	🔵
Doctor revienta tripas	➔, 🔵
Gancho salvaje de der.	↑ o ↓, 🔵
Jab de evasión	➔, 🔴
Gancho salvaje de izq.	↑ o ↓, 🔴
Pequeño carnicero	🟡
Mutilador orejero	↑ o ↓, 🟡
Salto y jab	➔, 🟡
Saca-muelas	🟡
Gancho pequeño	↑ o ↓, 🟡
Zurriagazo	➔, 🟡
Desastre brutal	➔, 🟡

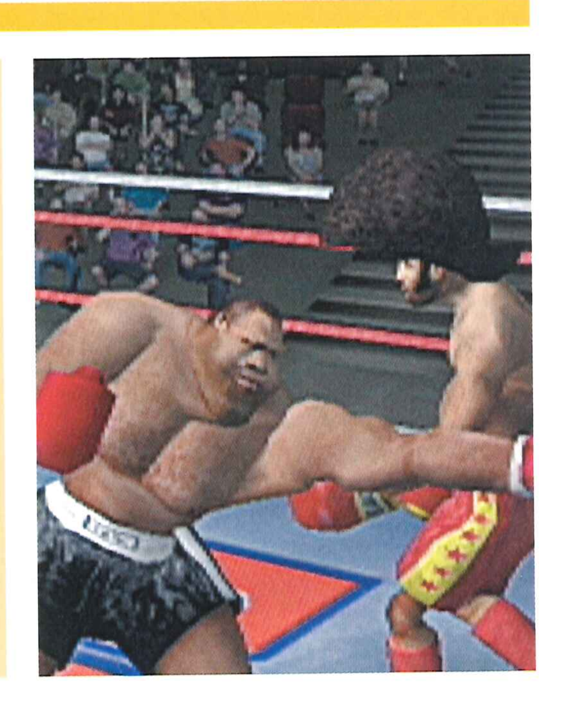
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Barrenero	←, 🟡, 🟡
Rasca-vientre	🟡, 🟡, 🟡
Malos modales (cabezazo)	←, 🟡
Irreverencia total	←, 🟡, 🔴, 🔵
Paseo salvaje	➔, ←, 🟡
Sin vuelta atrás (frenesí RUMBLE)	➔, ←, 🟡, 🟡, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"You better put your money on me"
(Más te vale apostar por mí)

Comentario 2:
"I'm angry now"
(Me has hecho enfadar)





Salua Tua

DATOS PERSONALES
Nombre: **Salua Tua**
Edad: **33**
Ciudad natal: **Waipahu, Oahu**
Peso: **162 Kg**
Altura: **1'83 m**
Envergadura: **1'96 m**

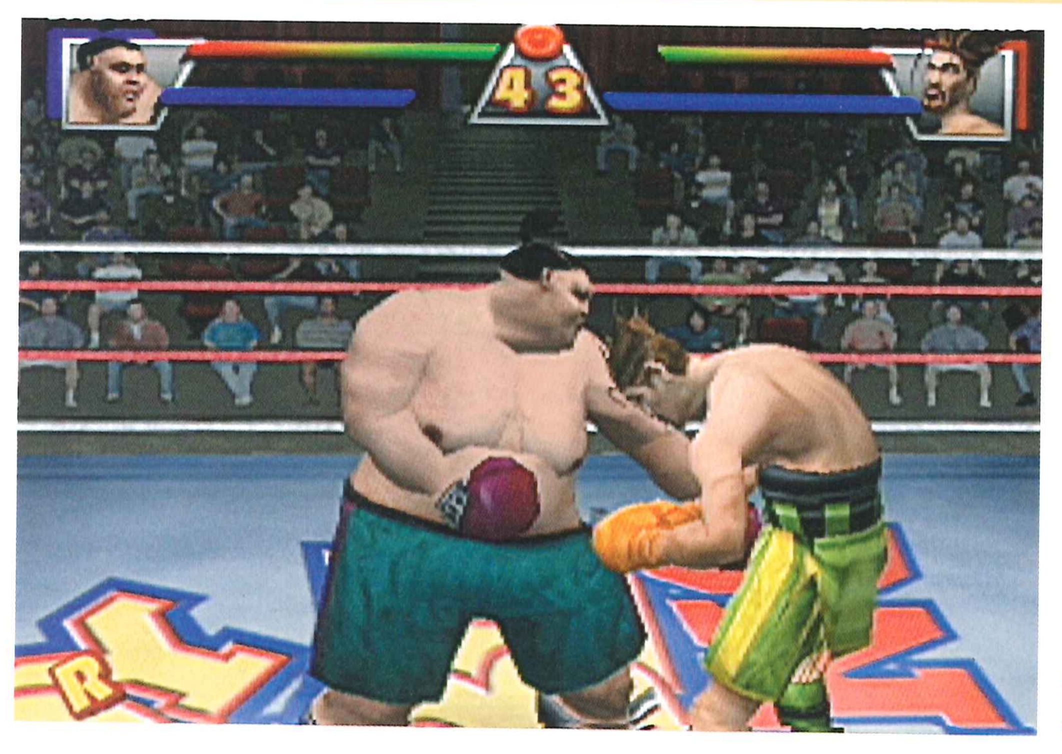
Siempre hay uno en todos los juegos de lucha y en Ready 2 Rumble es el hawaiano Salua Tua. Sí, hablamos de los luchadores de sumo. Este muchachote ha abandonado el cuadrilátero de sumo tras haber tocado techo y se ha pasado a las aguas más comerciales y rentables del boxeo. Salua, un monstruo de tío, se mueve bastante lento por el ring, pero dispone de un endiablado repertorio de puñetazos y conserva además algunas maniobras de sumo en su arsenal de ataques. Ojo con su barriga.



Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Mister Puño	🔵
Barrido gordo de der.	↑ o ↓, 🔵
Moratón barriguero de der.	→, 🔵
Por debajo del cinturón	🔴
Barrido gordo de izq.	↑ o ↓ 🔴
Moratón barriguero de izq.	→, 🔴
Jab directo	🟡
Gancho corto	↓, 🟡
Gancho amplio	↑, 🟡
Puño torpe	←, 🟡
Uppercut oculto(cerca)	→, 🟡
Hula Tula	🟢
Gancho rápido	↑, 🟢
El Wai Ki	↓, 🟢
Aplasta-cráneos	←, 🟢
Uppercut en carrera	→, 🟢
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Chuleta de cerdo	←, →, 🟢
Diversión por un tubo	←, 🟡
Cómetelo todo	→, ←, 🟡
A por las tripas	→, ←, →, 🔵
Monstruo	↓, 🔴, →, ←, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1:
"Hit me here" (Dame aquí)
Comentario 2:
"Rumble bumble" (Vaya birria de camorrero)







Ángel Rivera

DATOS PERSONALES

Nombre: **Ángel 'Raging' Rivera**
Edad: **23**
Ciudad natal: **Monterrey, Méjico**
Peso: **70 Kg**
Altura: **1'75 m**
Envergadura: **1'80 m**

Tras ganar el cinturón de campeón mediante técnicas de boxeo convencionales, lo perdió enseguida a manos del heterodoxo Rocket Samchay. Ahora a Ángel le mueve la venganza y quiere recuperar su título arrebatándoselo a su archienemigo. Con esa intención se ha alejado de su tradicional técnica de lucha en busca de una menos pura y más salvaje: Ángel guarda un gran abanico de movimientos y puñetazos en la manga, siendo además bastante ligero de pies.





Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Inspector de molletes (der.)	🔵
Marcador de bazos (der.)	↑ o ↓, 🔵
Por encima del cinturón	→, 🔵
Inspector de molletes (izq.)	🔴
Marcador de bazos (izq.)	↑ o ↓ 🔴
Tiro a las tripas	→, 🔴
Huele el guante	🟡
Parte-cuellos	↑, 🟡
Depresor	↓, 🟡
Alrededor del mundo (izq.)	→, 🟡
Paso y jab	🟢
Reincidente (muy cerca)	🟢
De oreja a barbilla	↑, 🟢
Alrededor del mundo (der.)	→, 🟢
Extendedor	↓, 🟢
Poder de Monterrey	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Barrenero del ghetto	←, →, 🟡
Jinete bajo	→, ←, 🔵
A la caza	→, ←, 🔵, →, 🔵, 🔴, 🔵
Salsa	→, 🔴, ←, →, 🟡
Lambada	→, ←, 🔵, →, 🔵, 🔴, 🔵, ←, →, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Check me out" (Fíjate en mí)

Comentario 2:
"I see they sent a boy to do a man's job, hey" (Veo que enviaron a un chico a hacer el trabajo de un hombre)







DATOS PERSONALES
Nombre: **Tank Thrasher**
Edad: **26**
Ciudad natal: **Guntersville, Alabama**
Peso: **131 Kg**
Altura: **1'93 m**
Envergadura: **2'03 m**
Tras hastiarse por la falta de rivales de nivel en el deporte del rodeo con cocodrilos, Tank ha decidido dedicar su atención al boxeo. Sin nada más en mente que tumbar a sus contrincantes por cualquier medio, Tank es un boxeador poco convencional pero, no por ello, menos eficaz. Es algo lento moviéndose por el ring pero, al menos, la potencia de su pegada compensa en parte este defecto.



Evaluación: 6/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Delicia oculta (der.)	↑ o ↓, 🔵
Agachada y puñetazo (der.)	→, 🔵
Desgasta-abdómenes	🔵
Tiro perezoso a las tripas	🔴
Delicia oculta (izq.)	↑ o ↓, 🔴
Agachada y puñetazo (izq.)	→, 🔴
Puñetazo perezoso	🟡
Revienta-narices	→, 🟡
Terremoto	↑ o ↓, 🟡

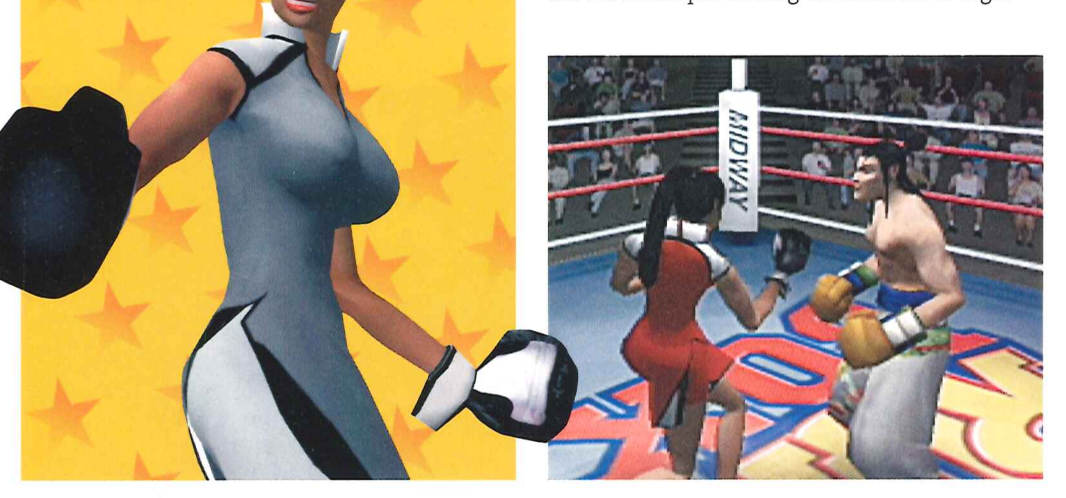
Súper extendido	Jab 🟢
Le Tardo	↑, 🟢
De talón a puño	↓, 🟢
Primera calidad	←, 🟢
Puñetazo agotador	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Ataque relámpago	←, 🟡.
Prueba de choque (der.)	→, →, 🟢
Prueba de choque (izq.)	→, →, 🟡
Descarado de izquierda	→, →, 🔴
Descarado de derecha	→, →, 🔵
Ablandador	←, ←, →, 🔵

PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1:
"You no hurt me"
(No me haces daño)
Comentario 2:"I wanna fight you all"
(Quiero luchar con todos vosotros)







Selene Strike

DATOS PERSONALES
Nombre: **Selene Strike**
Edad: **24**
Ciudad natal: **Brasilia, Brasil**
Peso: **59 Kg**
Altura: **1'88 m**
Envergadura**: 2'03 m**

Tal vez creas que un ring de boxeo no es lugar para una dama, pero Selene Strike podría tener algo que decir al respecto.
De pies livianos y con un potente puñetazo a juego, Selene es uno de los púgiles más completos del torneo y puede sorprender con unos movimientos bastante impresionantes, así que no dejes que te desconcierte esa minifalda ni su sonrisa picarona.



Evaluación: 6/10

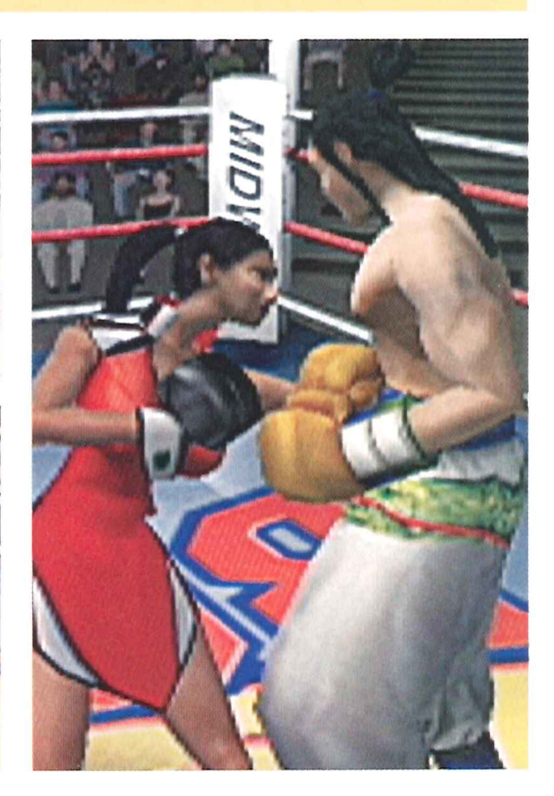
MOVIMIENTOS BÁSICOS		Tajo potente	🟢	Rechazo	→, ←, 🟢
Jab fingido	🔵	Gira-cabolos	↓, 🟢	Superwoman	←, →, 🟡
Golpe bajo	↑ o ↓, 🔵	Paso y ataque	↑, 🟢		
Uno-dos	→, 🔵	Amorata-cerebros	←, 🟢	**PERLAS DEL LUCHADOR**	
Puñetazo jovial	🔴	Hacia la luna	→, 🟢	**Movimiento:**	
Gancho bloqueador	↑ o ↓, 🔴			Voltereta	
Deslizamiento y cuchillada	→, 🔴	**MOVIMIENTOS ESPECIALES**		**Comentario:** “	
Jab aliviador	🟡	Por debajo del cinturón	→, 🔵	Let's get busy”	
Porrazo por encima	↑ o ↓, 🟡	Hombro frío	←, ←, →, 🔴	(Metámonos en faena)	
Uppercut a la moda	←, 🟡	Sin amor	←, →, 🔵		











Jet Chin

DATOS PERSONALES

Nombre: **Jet 'Iron' Chin**
Edad: **20**
Ciudad natal: **Taipei, Taiwan**
Peso: **68 Kg**
Altura: **1'73 m**
Envergadura: **1'98 m**

Llegado al ring de boxeo desde la tierra del cine y del teatro, donde trabajaba de doble de acción, quizá Jet tenga un aire de inocencia, pero ahí se queda la cosa: en el aire y punto. Combinando su entrenamiento en artes marciales con el de boxeo, Jet posee un estilo inusual en el cuadrilátero pero no por ello es menos efectivo. No sólo es rápido y ágil en el ring, sino que hace gala de un vasto catálogo de puñetazos con los que derriba a quien se le cruce por delante.





Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Trueno de Taiwan	🔵
Cohete de derecha	↑ o ↓, 🔵
Ataque de hierro	→, 🔵
Freno de antebrazo	🔴
Gancho pequeño	↑ o ↓, 🔴
Paso con jab	→, 🔴
Dorso de la mano	🟡
Protesta	←, 🟡
Guantazo sagrado	↓, 🟡
Furia karateka	→, 🟡
Bofetón	🟢
Angustia de hierro	↑ o ↓, 🟢
Petardo	←, 🟢
Trompazo sagrado	→, 🟢
Uppercut (cerca)	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Orden	→, ←, 🟢
Justo castigo	←, 🟡, 🔴, 🔵, 🟢
Gran colmillo	←, →, 🟡
Puños encrespados	→, ←, →, 🟡, 🟢, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Come get some"
(Ven que te doy)

Comentario 2:
"Check it" (Fíjate)







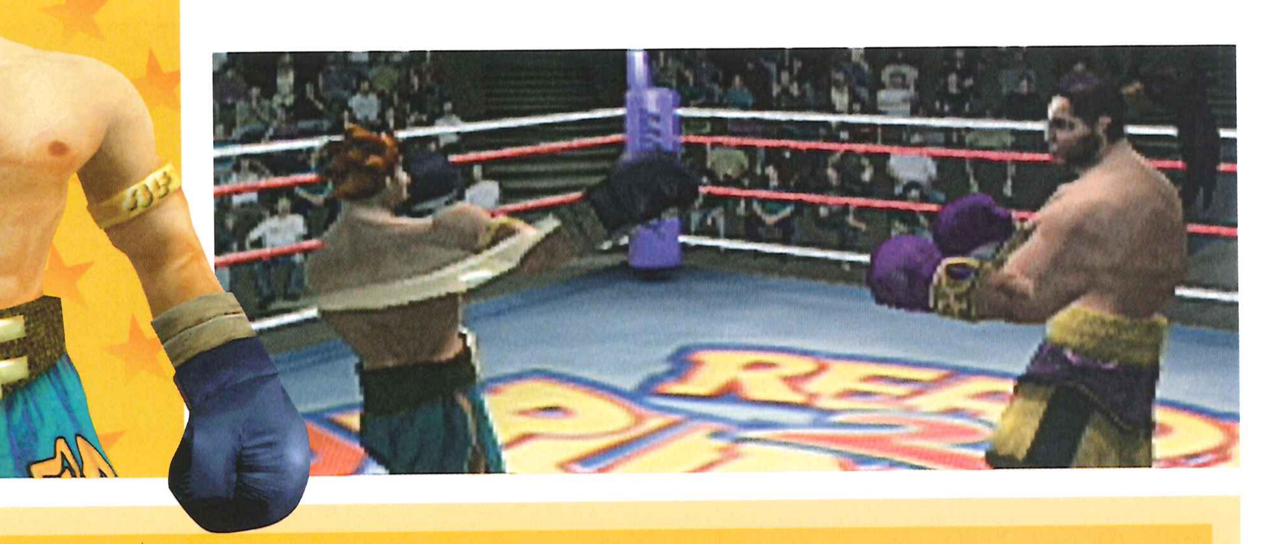
Rocket Samchay

DATOS PERSONALES

Nombre: **Rocket Samchay**
Edad: **23**
Ciudad natal: **Bangkok, Tailandia**
Peso: **75 Kg**
Altura: **1'88 m**
Envergadura: **1'98 m**

Procedente de Tailandia, Rocket ha seguido un entrenamiento tradicional en kickboxing y ha viajado a occidente para demostrar que también puede hacerlo bien con los puños.

Su victoria sobre Ángel Rivera, repleta de estilo oriental, probó que tenía razón y, por eso, ahora cree que es un boxeador completo y que nadie puede evitar que consiga más gloria. Con una mezcla perfecta de velocidad y potencia, Rocket es desde luego uno de los mejores en el ring de Ready 2 Rumble.



Evaluación: 8/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Pliegue ceñido	🔵
Gancho de derecha	↑ o ↓, 🔵
Dominador	→, 🔵
Cuchillada	🔴
Gancho de izquierda	↑ o ↓, 🔴
Problemas en Belladise	→, 🔴
Jab rápido	🟡
Tortazo por alto	↑ o ↓, 🟡
Uppercut loco	←, 🟡
Paso y jab	→, 🟡
Puñetazo bombeador	🟢
Gancho tailandés	↑ o ↓, 🟢
Aplasta-frentes	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lanzacohetes	→, ←, 🟡
Codazo de izquierda	←, →, 🟡
Codazo de derecha	←, →, 🟢
Problema doble	←, →, 🟡, ←, 🟢
Sin problemas	←, →, 🟡, ←, 🟢
Bangkok Express	→, ←, →, 🔵, 🟢

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Keep still" (Quieto parado)

Comentario 2:
"I'm the champ"(Soy el campeón)











Faz Motar

DATOS PERSONALES

Nombre: **'Furious' Faz Motar**
Edad: **28**
Ciudad natal: **Riyadh, Arabia Saudí**
Peso: **104 Kg**
Altura: **1'96 m**
Envergadura: **1'93 m**

Faz, otro fantoche en el cuadrilátero, es también un tanto monstruoso, de ahí su nada afectuoso apelativo. Respaldado por un rico empresario desde sus días de guardaespaldas, Faz es un auténtico profesional que demuestra ser un competidor letal en el ring. Es duro como el acero y alguien con quien no te gustaría estar enemistado, porque, colega, este pavo arrea unos puñetazos de órdago.



Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Lo que mola	🔵
Navegante	↑ o ↓ o →, 🔵
Jab de la joya	🔵
Chaparrón	↑ o ↓, 🔵
Agachada y vuelo	→, 🔵
Jab a chorros	🟡
Harén fetén	↑ o ↓, 🟡
Uppercut	←, 🟡
Paso y jab	→, 🟡
Sir Jabalot	🟢
Diestra de la agonía	↑ o ↓, 🟢
Tritura-cabezas	←, 🟢
Paso y manotazo	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Torbellino	→, →, ←, 🟡
Misil de crucero	→, →, 🟢
Oasis	→, →, ←, 🟡, →, 🟢
Ataque urbano	↓, ↑, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1: "¡Uh!"
Comentario 2: "I won't hurt you" (No te haré daño)







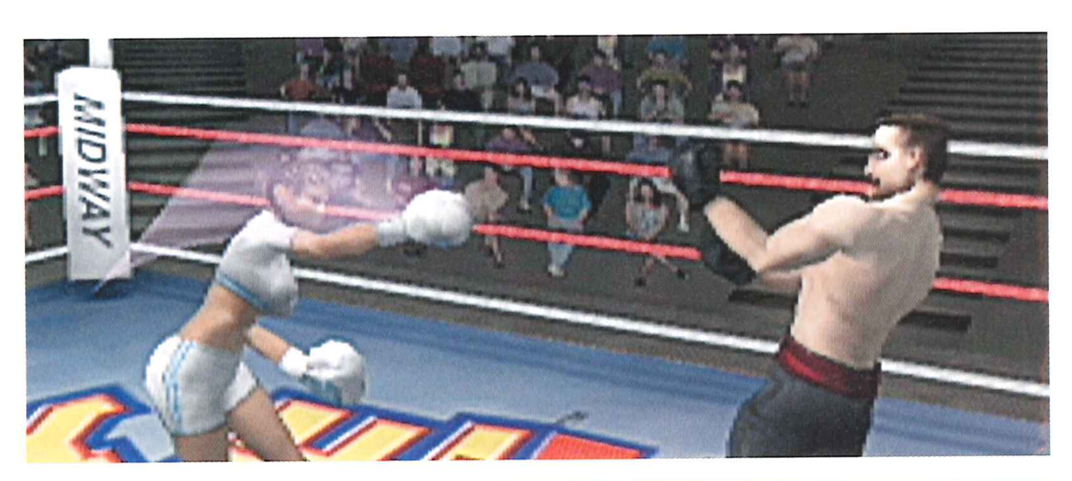






DATOS PERSONALES
Nombre: **Lulu Valentine**
Edad: **21**
Ciudad natal: **Seattle, Washington**
Peso: **48 Kg**
Altura: **1'57 m**
Envergadura: **1'63 m**

Tras graduarse en la universidad, Lulu se dedica ahora a aportar su propio estilo al ring y a demostrar a los hombres qué es el boxeo de verdad. Y no es sólo una cara bonita, porque se gasta unos puñetazos de alucine para alguien tan ligero y pequeño mientras parece deslizarse por el ring cual mariposilla.
De hecho, es el personaje más rápido del juego, aunque también es uno de los menos potentes.

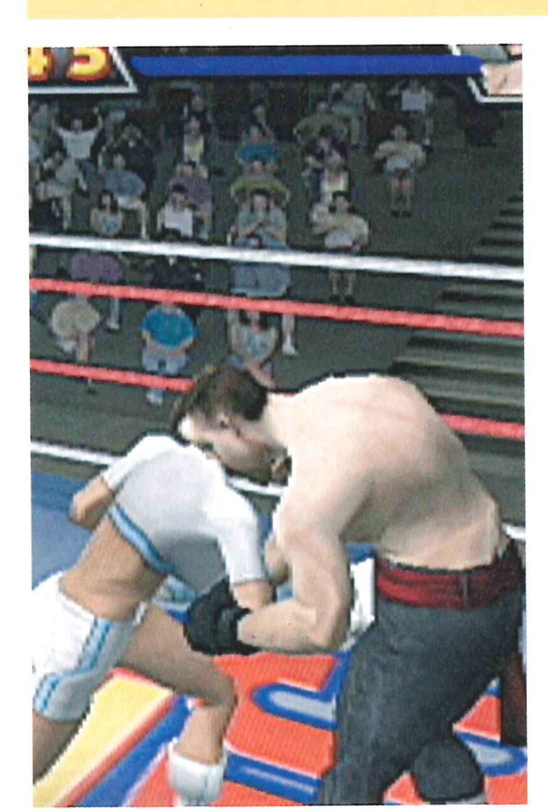


Evaluación: 8/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Aldabonazo al ombligo	🔵
Aldaba de piedra	↑ o ↓, 🔵
Yugulator de derecha	→, 🔵
Aldabonazo al ombligo (izq.)	🔴
Aldaba de piedra (izq.)	↑ o ↓, 🔴
Yugulator de izquierda	→, 🔴
Dulce y pequeña	🟡
Golpe en carrera (izq.)	↑ o ↓, 🟡
Dos veces	←, 🟡
Soundgarden rotatorio (cerca)	←, 🟡
Uppercut veloz	→, 🟡
Uppercut (cerca)	→, 🟡
Escopeta Nirvana	🟢
Golpe en carrera (der.)	↑ o ↓, 🟢
Trompazo monstruoso	←, 🟢
Súper Uppercut	→, 🟢
Uppercut lateral (cerc)	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Asalto saltarín	←, 🟡
Dorso del puño	→, ←, 🟢
Upper triple	←, ←, →, 🟢

PERLAS DEL LUCHADOR
Movimiento: Rueda
Comentario 1:
"Go dive, go diva!" (Ahueca el ala, chulillo/a)



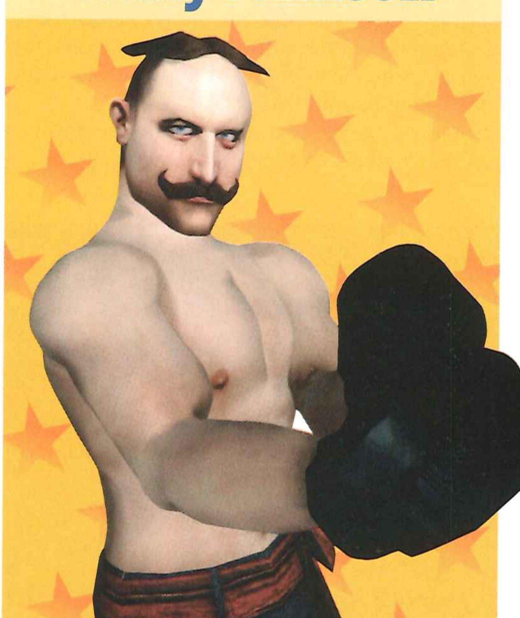








Willy Johnson



DATOS PERSONALES
Nombre: **'Big' Willy Johnson**
Edad: **108**
Ciudad natal: **Chester, Inglaterra**
Peso: **78 Kg**
Altura: **1'75 m**
Envergadura: **1'83 m**

Venido a la competición de Ready 2 Rumble mediante una extraña digresión en el tiempo, Willy procede de una época en la que el boxeo empezaba a destacar. Su intención es mostrarnos a todos cómo se hacía en el siglo XIX, cuando no había reglas ni protección, y para ello quiere enseñar uno o dos trucos a los muchachos de este tiempo presente. Prepárate, porque este caballero procedente de una época anterior piensa reventarte las narices mientras se balancea por el ring. ¡Cáspita!





Evaluación: 5/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cuchillada del gruñón	🔵
Púding sabroso	↑ o ↓, 🔵
Cuchillada por alto	→, 🔵
Jab el destripador	🔴
Pudding con prisas	↑ o ↓, 🔴
Destroza-riñones	→, 🔴
Sandwich de nudillos	🟡
Recolector de heno	↑ o ↓, 🟡
Dragón ascendente	→, 🟡
Marca del creador	🟢
El viejo puño alegre	↑ o ↓, 🟢
Mamporro del trueno	←, 🟢
Puñetazo del amante	→, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

La vieja escuela	↓, ↑, 🟡, 🔴
Puntales	↑, ↓, 🟡
	o ↓, ↑, 🟡
Mecanismo de relojería	→, →, ←, 🟡
Té y pastas	→, →, 🟢
Intervalo	↑, ↓, 🟡, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Let me show yer something"
(Déjame enseñarte algo)

Comentario 2:
"You've nothing left"
(Estás en las últimas)



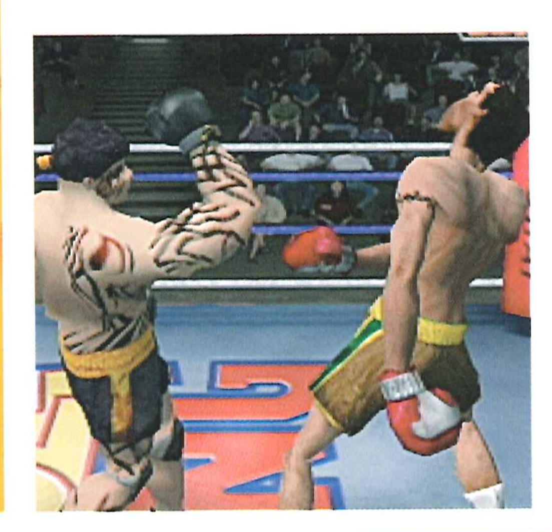


Jimmy Blood



DATOS PERSONALES
Nombre: **Jimmy Blood**
Edad: **23**
Ciudad natal: **Oamaru, Nueva Zelanda**
Peso: **102 Kg**
Altura: **1'88 m**
Envergadura: **2'21 m**

Descrito a veces como un animal incontrolable, Jimmy es un adversario iracundo y a menudo letal. Su respeto a las reglas del boxeo es mínimo y su falta de aprecio por la disciplina hace que no sea el luchador más agradable al que te puedas enfrentar. Con una enorme envergadura a su favor, el gancho de Jimmy es uno de los más potentes del juego, pero es su equilibrio global lo que lo convierte en un boxeador tan eficaz.





Evaluación: 8/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS	
Gozo devastador	● (azul)
Directo de derecha	↑ o ↓, ● (azul)
Rugby	● (rojo)
Directo de izquierda	↑ o ↓, ● (rojo)
Jab relámpago	→, ● (rojo)
Puñetazo del diablo	→, ● (rojo)
Puñetazo enérgico	● (amarillo)
Zurda saltarina	↑, ● (amarillo)
Caída de cejas	↓, ● (amarillo)
Súper Uppercut de izq.	→, ● (amarillo)
Matón	● (amarillo)

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Ráfaga de sangre	←, ←, →, ● (verde)
Inyección de sangre	→, ←, ● (azul)
Puñetazo demoledor	→, →, ● (amarillo)

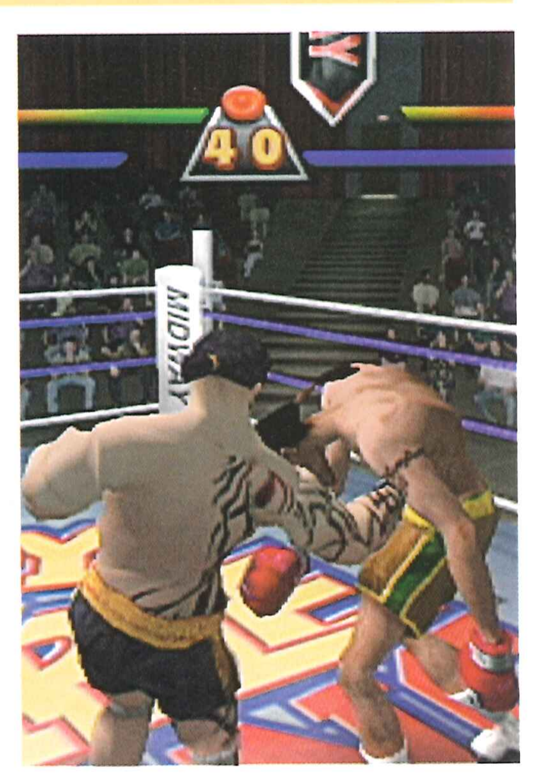
PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1:
"Pain" (Dolor)
Comentario 2:
"¡Aaaaaaahhhhhhh!"
(en plan Tarzán)











Kemo Claw



DATOS PERSONALES

Nombre: **Kemo Claw**
Edad: **34**
Ciudad natal: **Gallup, Nuevo México**
Peso: **54 Kg**
Altura: **2'16 m**
Envergadura: **2'51 m**

Uno de los miembros más viejos del club Ready 2 Rumble, pero su experiencia suple la falta de potencia y velocidad que su edad pueda conllevar. Kemo es una persona sensible que se beneficia de la experiencia de los espíritus de los guerreros de su familia. Hombre de pocas palabras, las acciones de Kemo hablan por sí solas, cosa que viene facilitada por su descomunal envergadura de 251 centímetros.





Evaluación: 7/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Ráfaga hacia atrás	🔵
Gancho justiciero	↑, 🔵
Paso y golpecito (der.)	→, 🔵
Todas las esquinas	🔴
Todas las esquinas con encono	↓, 🔴
Paso y golpecito (izq.)	→, 🔴
Jab de goma	🟡
Contragolpe	↑ o ↓, 🟡
Súper bofetón	→, 🟡
Uppercut elástico de izq.	←, 🟡
Leñazo por alto	🟢
Falso y leñazo	→, 🟢
Uppercut elástico de der.	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Puñetazo del chamán	←, ←, →, 🟢
Grito de guerra	←, →, 🟡
Senda de guerra	←, ←, →, 🟢, 🔵, 🔴, 🟡
Punta de flecha	←, ←, 🟡

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Feigns a chicken" (Tú gallina)
Comentario 2:
"Feigns hiding" (Tú esconderte)

Damien Black



DATOS PERSONALES

Nombre: **Damien Black**
Edad: **500**
Ciudad natal: **???**
Peso: **113 Kg**
Altura: **2'21 m**
Envergadura: **2'67 m**

Damian Black bien podría ser el diablo disfrazado. Se cree que procede de otra dimensión, pero eso es todo lo que se sabe de él. Sus metas e intenciones son inciertas, pero rara vez lo desafían. Es con diferencia el más potente de los púgiles, y no es ningún principiante en el ring, con lo cual resulta alguien muy peligroso. Lucha con él sólo si te atreves: es tu vida.



Evaluación: 9/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Diestra temeraria	🔵
Al infierno y de vuelta	↑ o ↓, 🔵
Miedo enloquecedor	→, 🔵
Aprieta-barrigas	🔴
Acoso al pecho	↑ o ↓, 🔴
Apañador de Satán	→, 🔴
Matador de demonios	🟡
Pulverizador de derecha	↑ o ↓, 🟡
Uppercut del averno	←, 🟡
Extensor Man	→, 🟡
Rompehuesos	🟢
Golpe definitivo	↑, 🟢
Pulverizador de izquierda	↓, 🟢
Trancazo	→, 🟢
Uppercut gruñidor	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Abrasamiento	←, → + 🟡
Apretón de Damien	→, 🟡 + 🟢
Furia de Damien	→, 🟡 + 🟢, 🔵, 🔴, 🟢, 🟡
Tridente	←, →, 🟢
Tormenta colérica	→, ←, 🟡
Infierno	←, →, 🔴
Lanza negra	←, ←, →, 🔵

PERLAS DEL LUCHADOR

Comentario 1:
"Come here!" (¡Ven p'acá!)

Nat Daddy



DATOS PERSONALES
Nombre: **Nat Daddy**
Edad: **25**
Ciudad natal: **Las Vegas, Nevada**
Peso: **120 Kg**
Altura: **2'06 m**
Envergadura: **2'54 m**

Este recién llegado al ring ha hecho notar su presencia en la competición. Es una bestia de tío con una envergadura de aúpa que puede atravesar todo tipo de defensas a pesar de presentar una clara carencia de golpes. Con su increíble potencia y una velocidad corriente, no es de extrañar que se dirija a lo más alto.





Evaluación: 8/10

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Asesino	↑ o ↓, 🔵
Dentro y fuera	↓, 🔵
A por la rodilla	🔴
Zurda maquinal	↑ o ↓, 🔴
Inspector de paquetes	↓, 🔴
Zurda vaga	🟡
Uppercut apático	↓, 🟡
Zurda zurda	↑ o ↓, 🟡
Embestida del holgazán	🟢
Dolor a domicilio	↑ o ↓, 🟢
Uppercut corporativo	↓, 🟢
Trueno por alto	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Martillo perforador	←, ↓, 🟢
Soltando bombas	←, ←, ↓, 🟢
Súper viaje	↓, ←, ↓, 🔵 🔴
Camión de carga	←, ←, ↓, 🟢, 🔵

PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1: "I was just doin' my best" (De verdad que me he esforzado)
Comentario 2: Rugido

Bruce Blade





DATOS PERSONALES
Nombre: **Bruce Blade**
Edad: **25**
Ciudad natal: **San Diego, California**
Peso: **110 Kg**
Altura: **1'96 m**
Envergadura: **1'98 m**

Blade es otro posturitas del ring y el único fin de su casco es proteger su supuesta cara bonita. Con un ego del tamaño de Manhattan, el cuadrilátero le permite posar y pavonearse todo lo que quiere, siempre que no acabe aporreado en el suelo. La potencia con la que imparte sus golpes deja una buena señal, pero ésta le sirve como compensación por una clara falta de ritmo en su andar por el ring.



Evaluación: 8/10

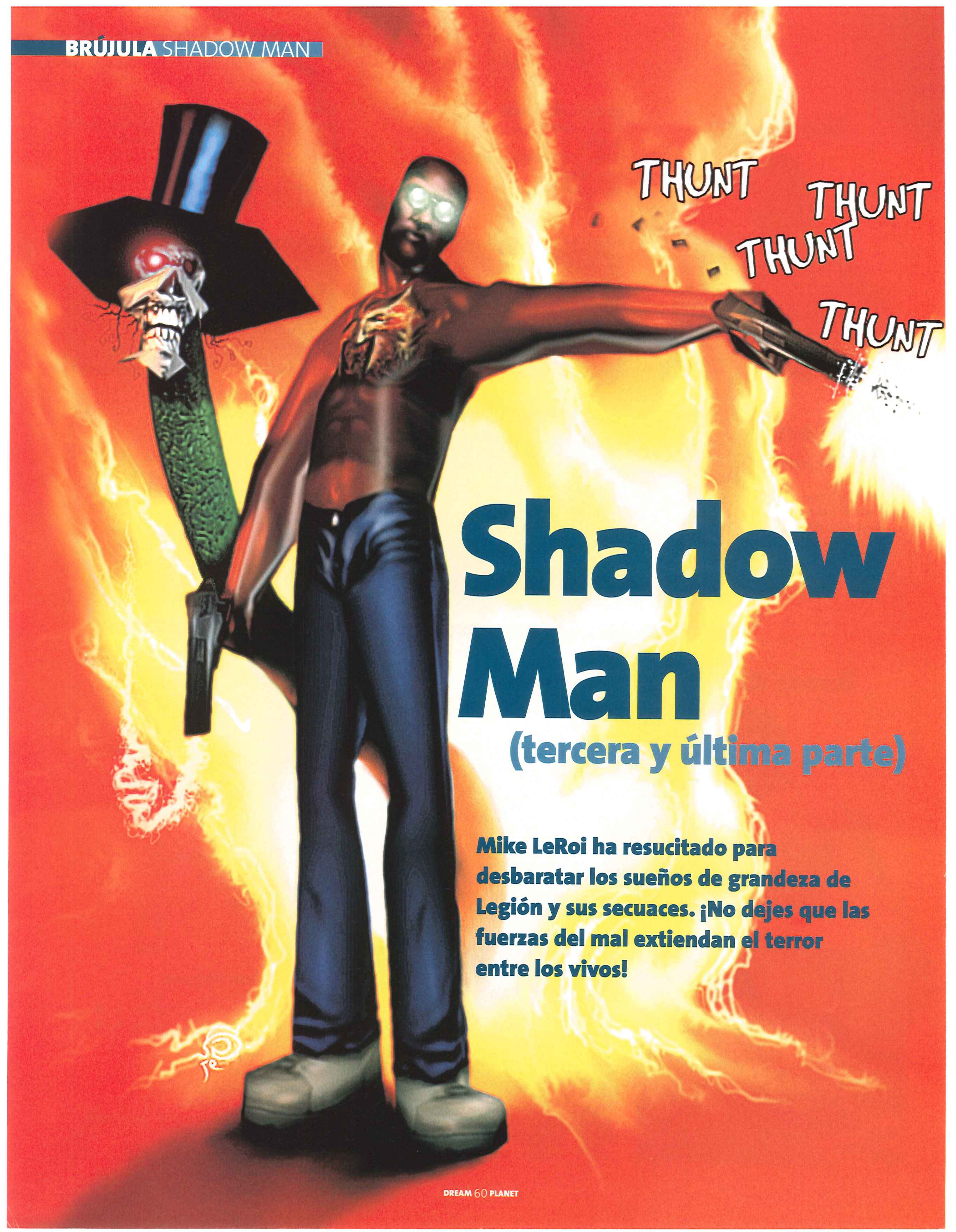
MOVIMIENTOS BÁSICOS

Por debajo del cinturón	🔵
Molinete de derecha	↑ o ↓, 🔵
Martillo	→, 🔵
Jaque	🔴
Molinete de izquierda	↑ o ↓, 🔴
Vuelo del águila	→, 🔴
La roca	🟡
Zurda larga	↓, 🟡
Zurda larga súper extendida	↑, 🟡
Barrendero callejero	→, 🟡
Jab y ocultación	🟢
Diestra nuclear	↑, 🟢
Armagedón	↓, 🟢
Línea recta	→, 🟢
Sentada	←, 🟢

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Sacacorchos	←, →, 🟡
Desacato	→, →, ←, 🟢
Sentada	←, ←, →, 🟢

PERLAS DEL LUCHADOR
Comentario 1:
"You're pretty good"
(Eres bastante bueno)
Comentario 2: "Hit me here" (Dame aquí)



Shadow Man
(tercera y última parte)

Mike LeRoi ha resucitado para desbaratar los sueños de grandeza de Legión y sus secuaces. ¡No dejes que las fuerzas del mal extiendan el terror entre los vivos!

OPCIONES DE JUEGO

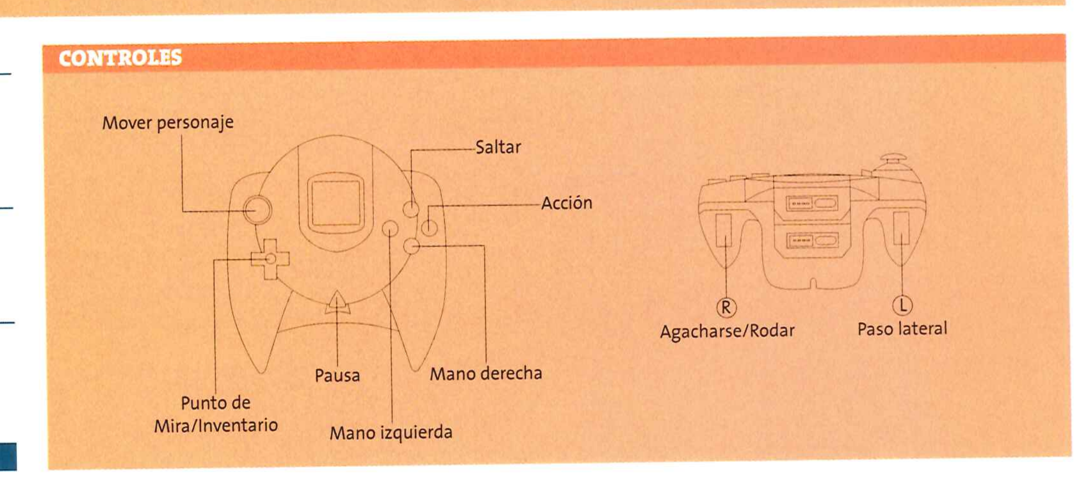
 1 Jugador | Pistola | Volante | Internet |  Arcade stick |  Vibration pack

Género: **Aventura 3D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Acclaim Studios Teesside**
Distribuidor: **Acclaim Entertainment**
Precio: **8.990 ptas**


Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Icono Oso**

CONTROLES



SHADOW MAN

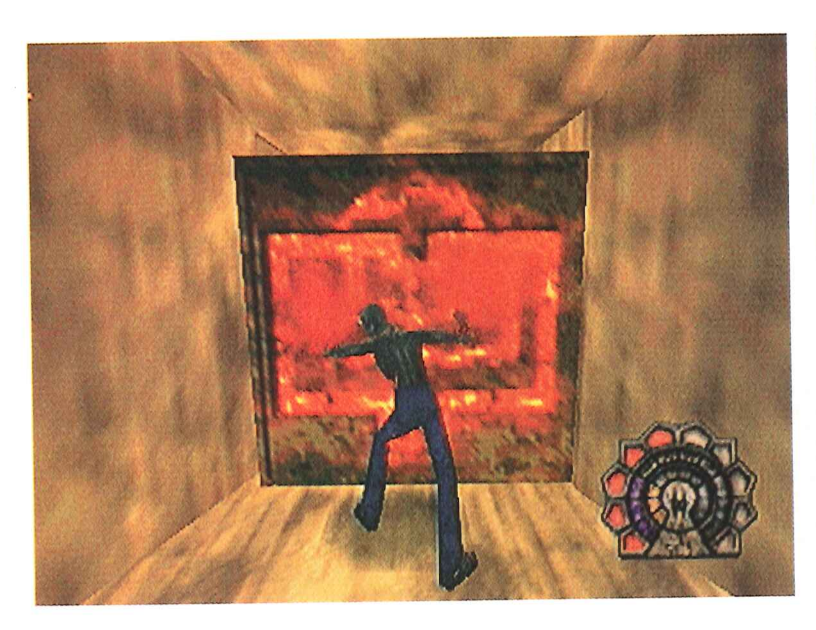
NIVEL 6

VARIAS ZONAS

Una vez en la Cámara de la Profecía corre por la derecha hasta lo alto de la rampa y aparta a empujones el bloque ardiente: al otro lado encontrarás una estancia con un alma oscura dentro. Ahora transpórtate con tu osito de peluche al Templo de la Vida y aventúrate en su interior. Corre a través de los pasillos y por el saliente de pinchos del final y gira por la derecha hacia el hueco para encontrar otro bloque ardiente. Una vez más, puedes empujarlo a un lado para hallar otros dos Cadeaux y un alma oscura. Regresa de nuevo a la entrada del Templo de la Vida con tu osito y, esta vez, sigue la pasarela de tela a la izquierda, pasando por el pasaje al otro lado. Salta el pequeño hueco a la izquierda y ve a la torre de enfrente, donde está la cuerda. Pasa con ella al otro lado y sigue los pasajes hasta el siguiente bloque ardiente que debes mover. Dentro, como cabe esperar, hay otra alma oscura, pero ten cuidado con los dos demonios espadachines que la custodian. Despejada esta sección por ahora, es momento de volver al Asilo: usa el osito para transportarte de vuelta al puente levadizo situado en la entrada principal de la torre. Tírate del puente levadizo y sigue el camino a la izquierda, esquivando las llamas y cruzando la abertura del final. Pasa corriendo a través de las dos trituradoras, déjate caer sobre la plataforma de debajo y dirígete al conducto alto con llamas en su parte superior. Deja las manos libres y agárrate antes de desplazarte y suéltate cuando estés sobre el conducto del otro lado. Repite esto en el siguiente conducto y luego ve por la metalurgia al camino de delante, recogiendo los dos Cadeaux cuando llegues allí.

Sube la rampa de la izquierda y sigue el camino hasta arriba del todo, matando al carnicero que te encuentras. En la sala del final, tira a la derecha a través de la arcada y deshazte del Sawblade que te ataca desde la otra sala. Toma el alma oscura y los tres Cadeaux de la pila de cajas. Ve de vuelta a la sala que tiene un demonio en una jaula y, por la arcada de enfrente, pasa ante otro demonio enjaulado en la siguiente sala y entra en un área que hay encima de la sala de la lava (por la que viniste al principio) para dar con otra alma oscura. Liquida al carnicero que sale a darte la bienvenida y ve por la arcada de donde surgió. Tuerce enseguida a la derecha y dispara a los dos carniceros que esperan tras la pared; luego gírate y sube el largo tramo de escaleras que tienes detrás hasta llegar a un cruce.

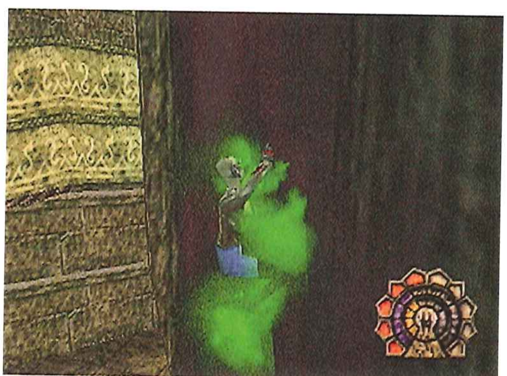
Gira a la izquierda y baja los peldaños hasta una sala de control: cárgate a los dos carniceros que rondan por ahí antes de que puedan moverse. Ahora ve otra vez escaleras arriba y a través del cruce, recogiendo los dos Cadeaux y el alma oscura en la sala del final. Gírate de nuevo, baja las escaleras de la izquierda en el cruce y retorna a la sala donde acabaste con los dos carniceros agazapados. Sube corriendo la rampa del final hacia otra área elevada, torciendo de nuevo a la derecha para encontrarte a un Sawblade esperando para emboscarte. Liquídalo y luego ve











a la izquierda para hallar dos Cadeaux en el saliente y divisar un Govi en un ascensor parado que hay a lo lejos, sobre los jardines exteriores del Asilo. Piensas que es imposible de alcanzar, ¿eh? Eso es lo que tú crees...

Usa las cajas del rincón para subir bien alto y luego da un salto meticuloso a la larga viga que sostiene el ascensor sobre el suelo. Ahora tendrás que elegir: puedes ir con pies de plomo por encima de la viga, ignorar el Govi y llegar al otro lado, tirándote a por los cuatro Cadeaux que hay allí, o bien puedes dejarte caer a medio camino y hacerte con el alma oscura. Hagas lo que hagas, para conseguir los dos conjuntos de ítems ¡deberás volver a andar lo andado a lo largo de toda esta sección del nivel!

A estas alturas deberías tener cuatro segmentos llenos de tu indicador de sombras recogidas, pudiendo así abrir dos nuevas puertas ataúd: una cerca de la entrada a la zona del Templo del Fuego y la otra tras el laberinto de pasadizos que conducen al templo. La forma más rápida de llegar a la primera es usar el osito para ir a la Cámara de la Profecía y, luego, cruzar corriendo las diversas puertas hacia tu destino. Por supuesto, las cosas no son tan sencillas como te gustaría. Antes de poder cruzar la puerta ataúd que hay ante ti, deberás dar un pequeño desvío y hacerte con el Puño (Poigne): el ítem que te permite subir por las cataratas de sangre. Corre a través de la abertura de la izquierda -desde la que accederás a la red de cuevas que precede al Templo del Fuego- y ábrete paso a través de ellas como harías para llegar al templo. Nada por la laguna (evitando a esos molestos peces) y sal a la superficie en la sala de la laguna del templo, donde pulsaste todos los interruptores para elevar los escalones. Esta vez deberás seguir la rampa de detrás de las cataratas de sangre a mano izquierda y, cuando llegues arriba, agazaparte en la abertura de la izquierda. Empuja a un lado el bloque del final y ve por el pasaje de más allá para llegar a otra puerta ataúd. Vuélala con tus poderes de alma oscura y entra, tirándote a la laguna de sangre y recogiendo el Puño del pedestal que tienes delante. ¡Al fin puedes subir por las cataratas de sangre!

Gira a la izquierda y sube las cataratas que hay allí para llegar a la cima. Si miras desde el saliente al otro lado, verás un Govi en una plataforma situada delante. Da un paso atrás y realiza un salto largo para conseguir el alma oscura, gírate y salta de vuelta a las cataratas, volviendo a subir al lugar desde donde saltaste. Regresa a la entrada de esta sala y sube por la cascada de allí, vuelve por la puerta ataúd y ve a la sala de la laguna del templo. Sube por las cataratas de la derecha y toma los dos Cadeaux que hay allí. Luego asciende por las cataratas de enfrente y sigue el pasaje de más allá. Elude las bolas de fuego y los pinchos y dispara al Govi que hay al final para dar con otra alma oscura. Ten cuidado al saltar al pilar en el que descansa ya que, si caes, deberás rehacer todo el camino para conseguirla. Una vez que se encuentre en tu poder, salta a la plataforma de delante para agenciarte dos Cadeaux, esquivando de nuevo las bolas de fuego; luego, déjate caer y vuelve a la sala de la laguna; ¡vigila con las hermanas de sangre que te aguardan al marcharte! Saca el osito de peluche y transpórtate de vuelta a la entrada de las Puertas Óseas: es hora de mirar todas las cataratas de sangre que habías pasado de largo. Al llegar, gira de inmediato a la izquierda y sube por las cataratas para hacerte







con otra alma oscura y para hallar, además, la puerta ataúd final: ¡para abrirla necesitas todas las almas oscuras! Vuelve a tirarte, ve por el pasillo más allá de donde está Jaunty y cruza las Puertas Óseas hacia la estancia al otro lado. Dirígete a la izquierda y sigue el pasillo hasta llegar a otra área abierta con unas cataratas de sangre a la izquierda.

Mata a todos los demonios espadachines y sube por las cataratas para echarle el guante a otra alma oscura. Ahora, utiliza el osito para teletransportarte a la Cámara de la Profecía.

Sal de la cámara por la puerta ataúd que tantas veces has usado y ve por el camino y por el puente de cuerda hacia la tierra baldía. Enfila el pasaje a mano izquierda al otro lado del puente y corre por la derecha hacia las cataratas de sangre de delante. Sube por ellas y sigue el arroyo de sangre hacia una pequeña cabaña que hay en una plataforma al final. Deshazte de la arpía que la vigila y corre a su interior a por el alma oscura: verás que te encuentras sobre la sala donde te hiciste con la Matraca (Asson), así que no caigas o deberás volver al principio.

Regresa río abajo y tírate por las cataratas antes de remontar el río de sangre de enfrente y tomar el Cadeau de arriba. Al final del pasillo corto hay un túnel a la izquierda: baja por él y entra en la sala llena de sangre del final. Mediante las plataformas del exterior, ábrete paso hasta el nivel más alto y hacia los salientes de madera del medio, recogiendo el alma oscura en la pasarela de tela que los une.

Déjate caer y nada un poco por ahí para localizar dos Cadeaux antes de ir siguiendo el fondo para hallar una gran abertura que lleva a un pasaje subacuático. Síguelo hasta el final y sal del agua a un área abierta con una gran aguja en el centro que sube hasta un molino de viento. Toma el Cadeau de la plataforma que hay en un lado y luego pasa a la aguja. Aquí hay arpías por un tubo, de modo que pon atención al avanzar por las pasarelas de tela que rodean el lado de la aguja en dirección a los salientes de madera, cerca de arriba de todo, y píllate otra alma oscura mientras subes. Toma el Cadeau que hay justo delante, salta a las plataformas que hay en torno al molino y entra en el pequeño cobertizo de la parte más alta. Pulsa el interruptor para activar las aspas del molino antes de tirarte hasta la laguna (no te preocupes, una caída no puede dañarte mientras eres Shadow Man) y nadar de vuelta a la sala de la laguna del principio.

Emerge y sal fuera; luego, acércate a la arcada situada a la izquierda de la entrada por la que accediste a esta zona al principio. Date la vuelta y mira a la derecha para descubrir una abertura en la pared por la que deberías pasar. Sigue el pasaje hasta encontrar una cueva con una larga rampa de madera y un ascensor que cuelga sobre otra laguna de sangre. El ascensor se mueve porque activaste el molino, así que úsalo para cruzar la laguna y llegar a la plataforma del otro extremo, donde hay un alma oscura.

En este momento deberías tener tu indicador de sombras medio lleno, con cinco de los diez segmentos. Es hora de hacer un último viaje hacia una puerta ataúd lejana en busca de otro importante ítem: la Antorcha (Flambeau). Su







fuego te permite abrirte paso al quemar las tapas de tela marcadas con fuego que obstruyen varias puertas, a lo largo de la ruta que has seguido durante el juego, ¡y también te ilumina el camino en las zonas oscuras!

Corre de vuelta por la tierra baldía hasta el puente de cuerda que lleva a la Cámara de la Profecía y, luego, tírate antes de llegar allí para cruzar la puerta ataúd abierta de debajo. Sigue el pasadizo hacia la siguiente estancia, déjate caer por el agujero de delante, pasa por la puerta ataúd que hay allí y, cuando llegues a la siguiente estancia, cruza el puente de cuerda hacia las cuevas que conducen al Templo del Fuego.

Al otro lado, encamínate a las cuevas que hay cerca de la laguna de sangre ante ti y sube por la rampa al otro lado. Oriéntate por el laberinto de cuevas hasta llegar a la siguiente puerta ataúd: ahora ya tienes suficientes sombras para abrirla, así que hazlo al instante. Dentro encontrarás la Antorcha, así como dos puertas con marcas de fuego con que probarla; un par de Cadeaux se encuentran al otro lado de éstas. Vete de la puerta y gira a la izquierda, siguiendo el camino para hallar otra abertura de tela que contiene dos Cadeaux y algunos cráneos de fuego. Sal de esta sala y continúa por las cuevas para hallar una nueva obstrucción de tela, que esconde otro Cadeau. Echa mano del osito y transpórtate a la entrada principal del Templo del Fuego; luego, gírate y corre de vuelta a la sala de la laguna que hay cerca de allí. Sube la rampa de la derecha y abre a lo bestia la primera entrada desde arriba. Corre adentro, súbete de nuevo a la plataforma de la medialuna y ve hacia la entrada marcada con fuego de la derecha.

Quémala para abrirla y dejar al descubierto dos nuevos Cadeaux. Luego, saca una vez más tu osito de peluche para transportarte a la entrada de las Puertas Óseas. Atraviesa el nivel corriendo, más allá de la serpiente Jaunty y por las puertas, hasta cruzar el puente de roca hacia el corredor con tres puertas cubiertas de tela.

Carbonízalas para llevarte tres Cadeaux más y unos cuantos cráneos de fuego y, después, teletranspórtate una última vez con el osito a la Cámara de la Profecía. ¡Por fin, ha llegado el momento de avanzar hacia delante!

SHADOW MAN

NIVEL 7

LAS JAULAS, ASILO

Pasa por todas las puertas ataúd que has abierto hasta ahora y por el pasaje de la cueva en dirección hacia el área con dos puertas y el puente de cuerda que lleva al Templo del Fuego. Usa tus poderes de alma oscura para abrir la puerta ataúd más lejana, crúzala y explora las áreas de aguas poco profundas para hacerte con dos Cadeaux. Ignora el nuevo puente de cuerda y mejor abre la otra puerta ataúd de la sala: ésta da acceso a una nueva área que explorar más tarde. Por ahora, no obstante, sólo tienes que colarte un momento dentro y agenciarte el Sol (Le Soleil). Cuando lo tengas en tu poder, sal de nuevo por la puerta, gira a la izquierda y cruza por el puente de cuerda en dirección hacia las Jaulas.

Tírate al camino inferior al otro lado del puente y echa un vistazo rápido. Aquí hay tres postes en forma de tambor similares a los de la Tierra Baldía: toma nota mental de este lugar, regresa al puente y enfila el camino superior a la izquierda. Salta los huecos y cruza la abertura del fondo, quemando la puerta recubierta de tela para revelar un regalo. Sigue avanzando por el pasillo y déjate caer por el agujero al nivel de debajo (cuidado con los dos demonios). Deja las manos libres cuando estén muertos y da un salto para agarrarte a la pared de delante. Trepa hacia la derecha y da un salto al final para caer en una pila de cajas. Recoge los regalos de detrás, gírate y da un salto largo por encima de la pared que da al área de más allá.

Mata a los dos demonios de aquí y, luego, usa la cuerda inclinada atada a la esquina para trepar hacia la torre, pasando el siguiente muro. Tírate al suelo y dirígete a la izquierda pasado el tren, en dirección al bloque que hay en el precipicio de delante. Hazlo a un lado y sigue el pasillo, quemando todas las puertas de tela para hallar cuatro Cadeaux antes de acabar volviendo cerca del inicio del área. Regresa por el nivel y, al llegar de nuevo al tren, cruza la pequeña entrada de la derecha que da a la torre. Una vez dentro, encárgate del carnicero que custodia los barriles y reviéntalos para hallar tres Cadeaux y algunos cráneos de fuego. Ve arriba, deshaciéndote de otro carnicero y cárgate el Govi para obtener otra alma oscura. Vuelve afuera y corre hacia el gran tren negro parado en la vía. Corre a la puerta y se abrirá, permitiéndote el acceso al interior.

Corre por los vagones del tren, evitando al demonio de la jaula y eliminando al francotirador que protege dos Cadeaux en el tercer vagón. Hay otro francotirador en el cuarto vagón. La sala de mando se encuentra en el quinto vagón: usa la llave maestra del ingeniero para activar el tren y vuelve en él al Asilo. Sal del tren por la puerta de la izquierda, mata al francotirador de fuera y activa otro punto de transporte con el osito. Corre por el lado opuesto del tren y recoge dos Cadeaux antes de girarte y pelar al francotirador que intenta sorprenderte. Ignora el tranvía que hay

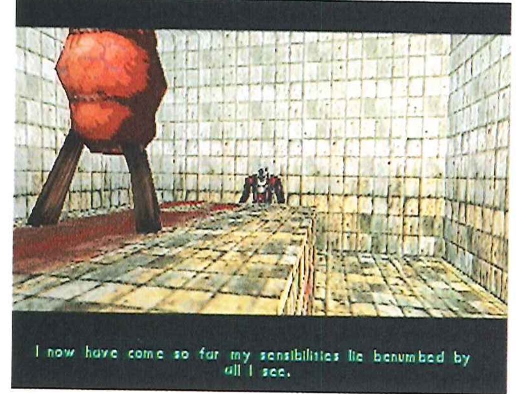






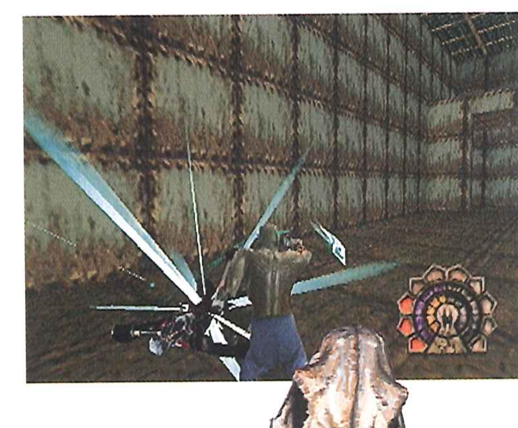












escaleras arriba y déjate caer al conducto de metal de la izquierda. Avanza por los conductos ardientes, asegurándote de recoger los Cadeaux del camino, para luego cruzar la puerta del final.

Recorre el pasillo y cruza las siguientes puertas del final, tirándote al conducto de debajo. Toma los Cadeaux de la derecha, pero ten cuidado con las jaulas que se desplazan por el exterior de la sala: pueden tirarte a la lava a la que te descuides un momento. Pasa por el conducto sin caer y salta a la plataforma del final, matando al carnicero y pillándote el alma oscura. Ahora ahórrate la molestia de tener que regresar por el conducto usando el osito para teletransportarte de vuelta al lugar que hay fuera del tren. Corre hacia delante, más allá del tren, y da un giro de 180° para encontrarte junto a una serie de puertas correderas. Salta a la pared que hay al lado de las puertas y agárrate a un saliente estrecho para moverte hacia la izquierda, llegando a un pasaje al final. Corre a una sala semi-inundada por el agua; salta por encima de los conductos y toma los tres Cadeaux de aquí; luego, pasa de un salto el balcón y mata al carnicero y al francotirador.

Baja las escaleras, mata al francotirador de abajo y usa las cajas para trepar al armario de encima. Usa la llave maestra del ingeniero, corre a la izquierda y úsala de nuevo en el siguiente armario para abrir la puerta. Sigue el pasadizo hacia una sala catedralicia: mata a todos los francotiradores que hay aquí y corre escaleras arriba para agenciarte otro Retractor. Corre de vuelta hacia la puerta por la que entraste saltando al incinerador de debajo y, luego, regresa por el pasillo al área anterior. Ve a la izquierda y corre hacia la segunda pasarela angosta a la derecha, liquidando al carnicero y al francotirador antes de recorrer el pasaje de detrás de la barrera. Baja las escaleras, cárgate al francotirador y salta al interior de la jaula para recoger el alma oscura. Salta adonde estaba, coloca la llave maestra en el armario para abrir la puerta cerrada, crúzala corriendo y entra en una gran área de almacenaje.

Sube corriendo las escaleras que tienes delante y cruza a saltos las dos jaulas colgantes para llegar a un alma oscura en lo alto de una pila de cajas. Tírate, matando a los dos francotiradores y al Sawblade, cruza la puerta abierta a la derecha y avanza por el corredor empapado de sangre que lleva a la sala del final. Quita de circulación a los dos Sawblades que te esperan, tira de la palanca para activar la jaula que hay muy por encima del suelo y, luego, corre y sube las escaleras de la izquierda. Detente a medio camino y gira a la derecha, saltando a la barandilla y mirando en la dirección en la que viene la jaula a través de las puertas dobles de debajo. Cuando pase por ahí, salta enseguida para ponerte sobre ella y, acto seguido, a la pila de cajas justo delante para hallar otra alma oscura. Ahora tírate otra vez al suelo, gira a la derecha y pasa por las grandes puertas dobles cuando la jaula pase por ahí. En la sala de más allá, tira de la palanca de al lado para abrir las puertas y soltar a dos demonios y un Sawblade. Si sigues el pasaje al lado, cruzarás unas puertas correderas para volver al área del tren del principio. Sube los escalones de delante y entra en el tranvía para hacer un viaje sin escalas hacia el Bloque del Motor.

SHADOW MAN

NIVEL 8

BLOQUE DEL MOTOR, ASILO

Al otro extremo, corre rampa abajo hasta el suelo y sube la pendiente de enfrente para oír en la lejanía una voz familiar. Corre por el pasaje y cruza la puerta de la izquierda para entrar en el Bloque del Motor. Dentro, verás a Luke llamándote pero, por desgracia, aún no puedes llegar hasta él. El Bloque del Motor es una sala larga con unos enormes pistones que van de arriba a abajo: para pasar y reunirte con tu hermano, deberás pararlos todos. Gira a la izquierda, cruza la puerta y acabarás en una gran estancia atravesada por una cuerda. No la uses aún; gira a la derecha y baja la rampa, despejando la zona inferior de dos cíclopes guardianes antes de volver a la plataforma superior. Cruza por la cuerda y tírate al otro lado, sacando las pistolas otra vez para abatir al cíclope que viene por la abertura de la derecha. Dobla la esquina y baja por la rampa de la derecha, dando vueltas para cargarte al cíclope que se esconde en un hueco bajo la plataforma.

Sigue a través de la puerta, más allá de los paneles de control, y subiendo la rampa de la siguiente sala para, tras cruzar un corredor, entrar en la primera sala de los pistones. Aquí necesitarás usar dos veces la llave maestra con cada uno de los tres paneles a fin de detener para siempre el primer pistón. Hecho esto, vuelve hacia la Cámara de la profecía mediante tu osito de peluche.









SHADOW MAN

NIVEL 9

ÁREA DE RECREO, ASILO

Pasa por todas las anteriores puertas ataúd para ir al área donde te hiciste con la segunda pieza de L'Eclipser. Corre y baja por los grandes peldaños de piedra para hallar otra puerta y un Cadeau. Ve por al puente de cuerda al Área de Recreo del Asilo.

Gira a la izquierda en el otro lado, brinca por el saliente estrecho, tira a la derecha y salta a las plataformas junto a la laguna de debajo. Cuando llegues a la plataforma más baja, zambúllete y mira a la esclusa de aire de la pared de delante: de momento está cerrada, así que no puedes pasar. Nada hacia la derecha y tuerce luego la esquina para descubrir justo delante una pequeña abertura cerca de la superficie. Evita a los peces y pasa por ella, sal a la superficie y sigue el pasillo,

saltando por los salientes hasta aparecer en una plataforma que queda muy por encima de la piscina por la que nadaste. Da un brinco a la plataforma de delante, listo para matar al carnicero y al francotirador antes de entrar en la estancia del final. Abre el armario de metal con la llave maestra para destapar la esclusa de debajo, zambúllete otra vez y crúzala a nado.

Sigue el pasaje subacuático, recogiendo los Cadeaux de la estancia grande, y entrando luego con precaución en el siguiente túnel para esquivar las cuchillas rotatorias. Sigue bajando por el túnel y ve por el pasadizo de cristal (mira el Govi que hay en una sala lateral bajo la custodia de una jauría de perros), luego toma el Cadeau de la sala del fondo y sal a la superficie. Sal enseguida para mandar al otro barrio a tres francotiradores que te esperan, ya que en el agua eres un blanco fácil, y baja después por la rampa de la izquierda. Gira a la derecha y sigue bajando hasta llegar a lo más hondo de la sala, librándote del francotirador y del Sawblade por el camino, antes de tomar dos Cadeaux y pasar por la puerta en la base de la rampa, que puedes abrir.

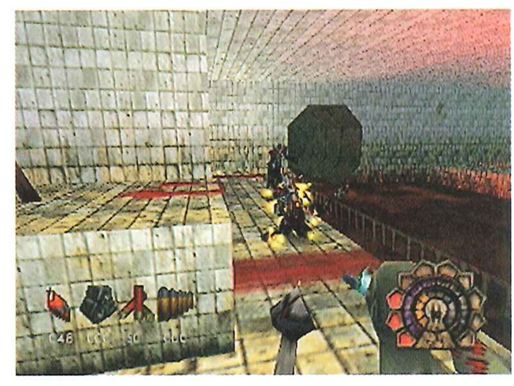
Cruza la puerta de la derecha para ir por un pasaje de cristal bajo una laguna de agua: deshazte del francotirador del final para activar un punto de reinicio hacia la mitad del túnel. Tuerce a la derecha en el cruce del final y corre hacia delante, ignorando la puerta de la izquierda, y yendo en cambio por la abertura de delante. Tras otro pasaje, hallarás una puerta de metal cerrada y un panel de control con una palanca. Tira de ella para abrir la puerta, cárgate al carnicero de dentro y recoge los dos Cadeaux. Toma nota mental de las brasas que hay aquí, ya que encima hay un pasaje al que deberás volver más adelante. Ahora vuelve afuera y regresa por el pasaje subacuático a las salas de la rampa larga. Corre de vuelta arriba del todo y sigue el camino hacia otra puerta a la derecha. Crúzala y pasa por otra puerta hacia un largo puente de cuerda encima del pasaje subacuático en el que estabas hace un momento. Corre por el puente, pasa por la puerta al otro lado y ve por otra entrada a la izquierda. Líbrate de los dos molestos francotiradores y sube corriendo la rampa de la izquierda para hallar un grupo de puertas con un enorme pentagrama: si continúas por aquí, más allá de otra serie de puertas, y subes las escaleras, hallarás el Retractor (mira bajo las escaleras para pillarte además dos Cadeaux). Ahora regresa al cruce cerca del puente de cuerda.

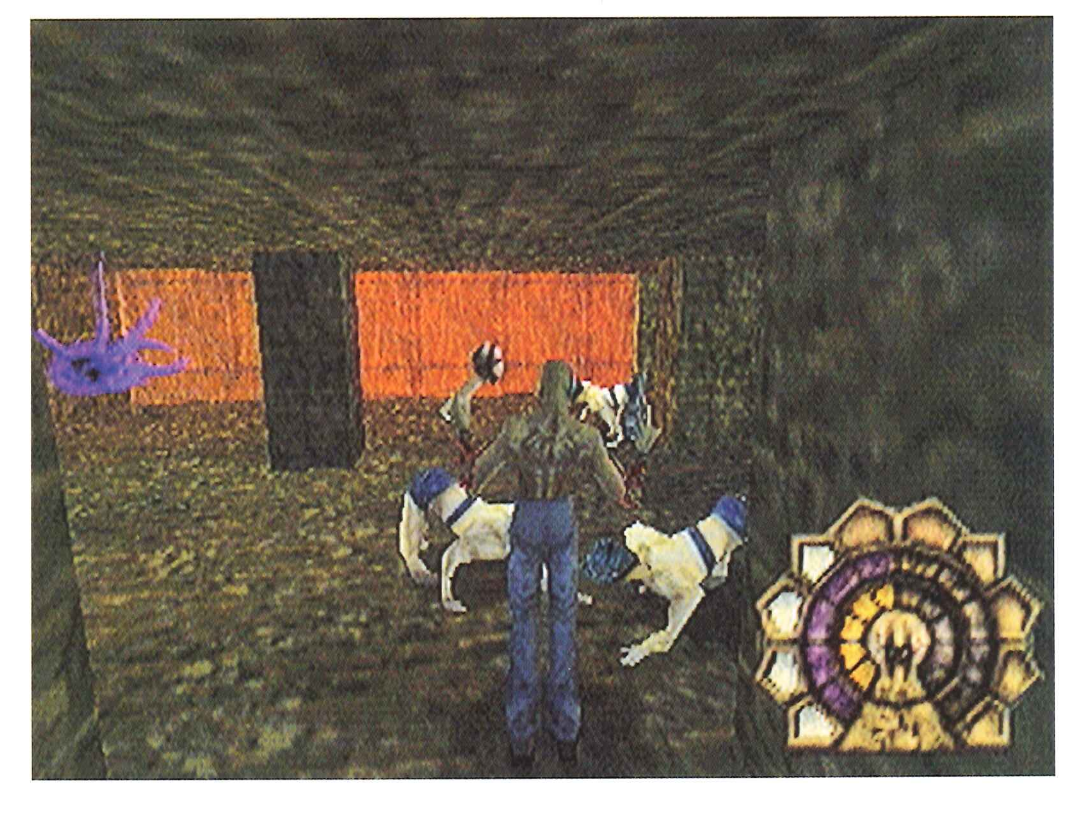
Tírate del puente a la izquierda y recoge los Cadeaux; luego, sal al saliente que tienes detrás y corre a la izquierda, tirándote otra vez al agua para hacerte con dos nuevos Cadeaux. Sal afuera cerca del pasaje de la izquierda y corre por él, esquivando las cuchillas y trepando por el arroyo de sangre a un nivel superior. Al fondo, gira a la izquierda y salta por encima de las barreras para deshacerte del cíclope de allí y recoger otra alma oscura. Luego, vuelve por el pasaje a la sala del túnel subacuático de cristal.

Dispara al gran montón de mugre de en medio para revelar un pasadizo y ve por él, eludiendo las cuchillas, hasta entrar en una gran estancia con una abertura redonda delante de ti. Ésta se encuentra bloqueada de momento por otra







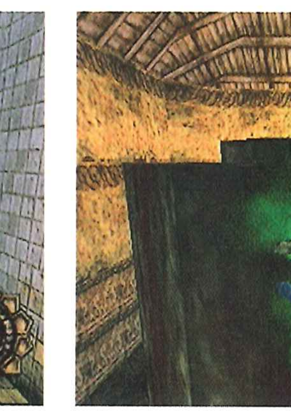


esclusa, así que ignórala por ahora y sal por la derecha, ocupándote del cíclope que hay a la vuelta de la esquina. Entra en la sala de control al final del saliente y mata al cíclope antes de usar la llave maestra para abrir la esclusa que obstruye la abertura que acabas de dejar atrás. Antes de pasar por ella, recorre el pasaje que hay frente a la sala de control y cruza la abertura situada encima de la laguna de agua del final. Remonta el arroyo de sangre y enfila el siguiente túnel hacia una sala familiar. Salta de nuevo la barrera y mata a dos cíclopes más antes de pillarte las dos almas oscuras y volver a la esclusa de aire recién abierta. Nada hacia la superficie y ponte en tierra firme, cargándote al cíclope y recogiendo los dos Cadeaux. Cruza la puerta del rincón y sigue el pasadizo hacia otra sala con una puerta de metal y una palanca a tu izquierda. Acciónala y cruza la puerta para tomar otro Cadeau, pero vigila con los dos cíclopes guardianes que hay esperándote. De vuelta afuera, sube la rampa de la derecha y cruza la puerta en lo alto: ignora el desvío a mano derecha y ve por la puerta de delante. Antes de dejar salir el agua de esta estancia, pasa por la abertura del otro lado de la sala para encontrar un largo corredor con puertas a los lados. Empuja la palanca del final para destrabarlas y mira qué hay dentro. Una sala contiene tres Cadeaux en un tanque de cristal, la siguiente tiene dos perros y un carnicero, en la de enfrente hay un cíclope jugando en una mesa de billar, mientras que la última alberga un montón de Cadeaux ocultos detrás. Limpiadas estas salas, vuelve a la palanca y pasa por la puerta que hay al lado, siguiendo la rampa para cruzar otra puerta.

Gira a la izquierda y toma el alma oscura, luego tira de la palanca del panel para abrir la puerta que hay tirando por el pasillo a la izquierda. Crúzala y mata al cíclope de allí antes de trepar a la torre de al lado y recoger otra alma oscura. Luego vete y vuelve al interruptor, pasando por la puerta que hay a la derecha del lugar por donde entraste. Baja la rampa hacia una sala de control, dispara al cíclope y tira de la palanca para soltar a un Trueform descomunal que, por suerte, no puede llegar hasta ti... ¡de momento! Ahora vuelve sobre tus pasos, pasando por las salas, hacia el lugar donde entraste en el conducto de tormentas. Usa la llave maestra en al armario de metal para hacer pasar toda el agua a la sala de enfrente, antes de volver corriendo a la puerta con la barrera de metal por la que viniste. Sigue el camino que rodea la laguna y usa de nuevo la llave maestra para abrir la puerta de la esclusa; luego zambúllete y cruza la nueva abertura, siguiéndola hasta poder salir a la superficie al otro lado. Sal afuera y salta por encima de la pared, ten cuidado con los dos perros de la sala y luego cruza la puerta de la izquierda abriéndola de un tiro. Sigue el túnel tras otra puerta y luego ve por la puerta de la derecha en la siguiente sala. Tira de la palanca para abrir la jaula, luego mata a los tres chuchos de dentro y toma el alma oscura del centro. Vuelve y pasa por la puerta de enfrente a una gran sala mecánica. Cárgate al cíclope y hazte con el alma oscura de la cima de la torre; luego, mira en los armarios de al lado para ver el Violator: aún no lo puedes conseguir, ya que para ello necesitas tres Acumuladores y de momento únicamente posees uno.

Prácticamente ya has hecho todo lo que puedes por ahora en el Área de Recreo. En estos momentos deberías tener más de 35 almas oscuras, suficiente para iluminar seis segmentos de tu indicador de nivel de sombra, así que usa tu osito de peluche para transportarte de vuelta a la Cámara de la profecía. Corre a través de la primera puerta ataúd y por el puente de cuerda hacia la Tierra Baldía, antes de recorrer todo el nivel en dirección al lugar donde conseguiste la Matraca. Sigue el camino desde esta estancia a la puerta ataúd a la derecha del lugar por donde entraste: ábrela de golpe con tus poderes de alma oscura y corre al interior para hacerte con la Enseña (Enseigne), un escudo muy útil. Vuelve por la puerta y déjate caer antes de encaminarte de nuevo por el puente de cuerda en dirección al Camino de las Sombras.



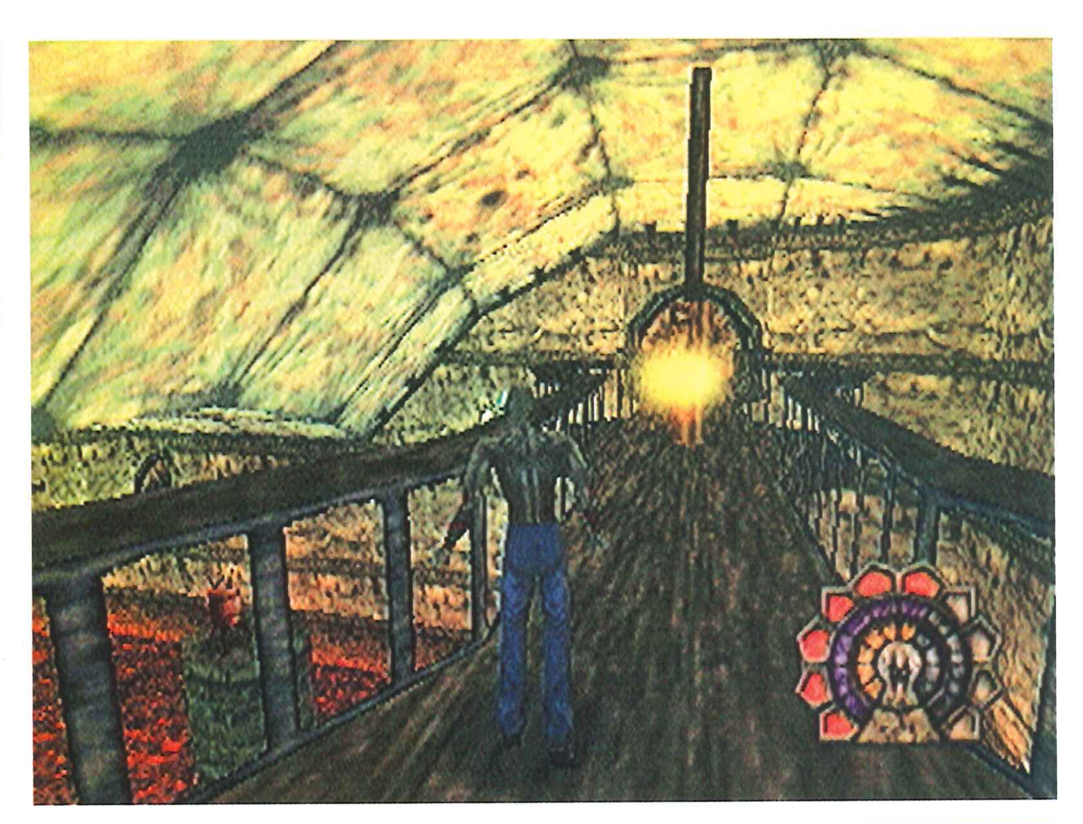




SHADOW MAN

NIVEL 10

TEMPLO DE LA PROFECÍA



Tírate del puente que hay al otro lado y pasa por todas las puertas ataúd que has abierto hasta el momento, hasta llegar a la puerta que hay junto al puente del Área de Recreo. Ábrela a saco aprovechando los poderes de alma oscura, entra corriendo y sigue el pasillo hasta la estancia ardiente con plataformas de madera. Hay tres puertas ataúd sobre ti, pero aún no posees suficiente nivel de sombra para abrirlas: corre, pues, a la izquierda y cruza el puente de cuerda de allí para llegar al camino que conduce al Templo de la Profecía.

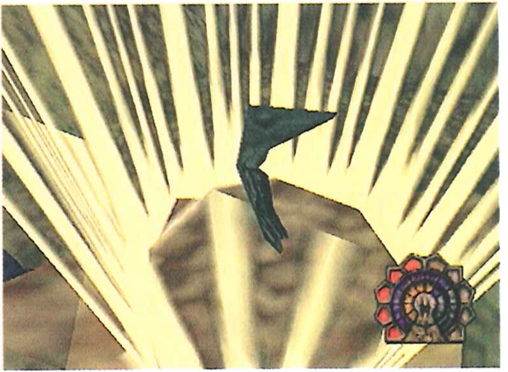
Al otro lado, corre por el túnel, pasada otra puerta ataúd: recuerda este sitio porque deberás volver aquí cuando tengas llenos siete segmentos de tu indicador de nivel de sombra. Si cruzas la puerta, encontrarás el Mazo (Marteau), una vara mágica que te permite abrir puertas bloqueadas con tambores: no lo necesitas para terminar el juego, pero puede franquearte el camino hacia varias golosinas extra. Dirígete un poco a la derecha para cruzar otra abertura y llegar a la entrada al templo; en un hueco alto a la derecha hay un Govi, pero ignóralo por ahora y corre escaleras abajo al interior del templo. Sigue el pasaje a través de la puerta de iris para entrar en una estancia larga, pero ten cuidado con las cuatro hermanas de sangre que bajarán a por ti: usa la Enseña para desviar sus disparos, pero recuerda que el uso de este escudo consume cráneos de fuego. Corre tras la siguiente puerta y ve al lado, a mano izquierda de la estatua que tienes delante. Pulsa el interruptor, mata a las dos hermanas de sangre que vuelven a la vida, corre entonces a la parte de delante de la estatua y sube por el arroyo de sangre a la parte de arriba. Salta a la izquierda, toma el alma oscura, vuelve después a la entrada y continúa por el portal que encontrarás a mano izquierda.

Sube corriendo las escaleras y cruza la puerta de arriba, dejándote caer a la estrecha pasarela de madera de debajo. Ve con mucho tiento por la red de pasarelas, esquivando a las estatuas que exhalan fuego y sal por la puerta del final. Sigue el pasadizo que hay detrás de la siguiente puerta para llegar a una gran sala cubierta de brasas: hay una serie de pasarelas y vigas rotatorias, así como un Govi arriba, al lado de la derecha. Salta y sujétate a la viga, dejando que te transporte a una pequeña plataforma a la izquierda. Suéltate y salta hacia la puerta, atravesando el pasillo hacia otra sala llena de brasas. Salta sobre los huecos y por las plataformas, esquivando cuchillas y bolas de fuego, para cruzar otra puerta. Sigue el pasillo hasta otra sala con estatua: esta vez, tírate de la plataforma inicial y pulsa el interruptor para lanzar una cuerda hacia el Govi. Mata a las dos hermanas de sangre, cruza la cuerda y toma el alma oscura. Vuelve a tirarte y liquida a otras dos hermanas de sangre, luego vuelve a la sala en la que comenzaste tu búsqueda por el templo: la mejor forma es usar el osito de peluche para teletransportarte a la salida.





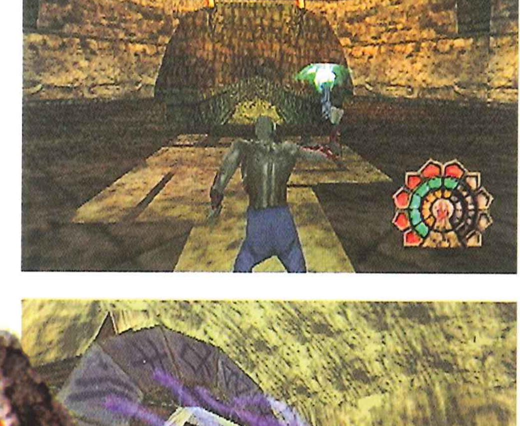




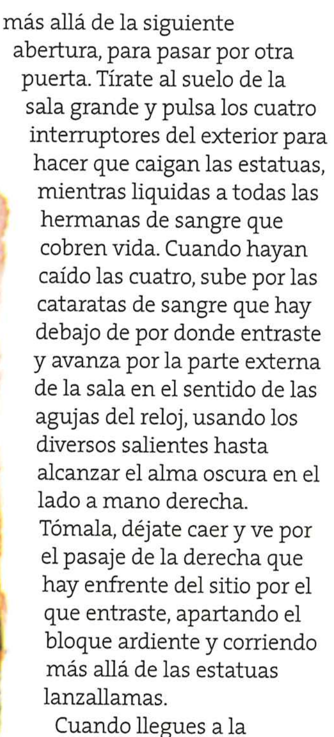
Sube al pilar del centro y gira a la derecha, saltando a la plataforma de más allá. Sigue el pasillo hacia una sala con montones de estatuas lanzallamas. Déjate caer al piso de debajo y mata a las tres hermanas de sangre antes de pulsar dos veces el interruptor que hay en el lado de la torre central. Sube por la rampa del costado de la torre y usa la viga de madera que moviste para encaramarte hacia el interruptor del otro extremo. Púlsalo para hacer que baje la estatua de enfrente, tírate otra vez al nivel del suelo y pulsa dos veces el interruptor de allí para volver a mover la viga. Súbete a la viga y cruza por ella; luego, avanza por el nuevo pasadizo y hazte con el alma oscura.

Vuelve a dejarte caer y dale tres veces al interruptor para mover la viga de delante de la puerta al fondo de la sala. Sube, recorre la viga, cruza la puerta y esquiva las estatuas lanzallamas,









más allá de la siguiente abertura, para pasar por otra puerta. Tírate al suelo de la sala grande y pulsa los cuatro interruptores del exterior para hacer que caigan las estatuas, mientras liquidas a todas las hermanas de sangre que cobren vida. Cuando hayan caído las cuatro, sube por las cataratas de sangre que hay debajo de por donde entraste y avanza por la parte externa de la sala en el sentido de las agujas del reloj, usando los diversos salientes hasta alcanzar el alma oscura en el lado a mano derecha. Tómala, déjate caer y ve por el pasaje de la derecha que hay enfrente del sitio por el que entraste, apartando el bloque ardiente y corriendo más allá de las estatuas lanzallamas.

Cuando llegues a la siguiente estancia, ignora el Govi a la izquierda: las plataformas de tela sólo harán que te caigas a la lava y, de todas formas, no se puede entrar en la jaula desde este lado. Cruza corriendo la puerta de enfrente y entra para hallar otra sala llena de interruptores. Púlsalos todos para hacer descender las estatuas y sube luego por la rampa larga hasta arriba para agenciarte el alma oscura vigilando, eso sí, las cuatro hermanas de sangre que vuelven a la vida cuando te haces con ella. Mátalas a todas y cruza la puerta a la derecha del lugar por donde entraste. Cruza las pequeñas plataformas de madera al fondo y pasa por la puerta que da a un laberinto de corredores. Avanza con precaución por el laberinto, quemando con la Antorcha las aberturas marcadas con fuego y recogiendo Cadeaux mientras pelas a las hermanas de sangre que pudieras encontrarte. Cuando halles una abertura en la pared de encima, salta hacia ella y ve por las paredes hasta llegar a la entrada elevada.

Gira a la derecha y entra por la puerta en la cabaña: salta el gran hueco de delante repleto de brasas para llegar a otra cabaña. Una vez dentro, deberías meterte en la construcción que hay ante ti para conseguir tu segunda serie de tatuajes, el Gad Marcher (Caminante de Dios). Éste te permite caminar sobre las brasas, antes letales, pero no te deja nadar por la lava, ¡así que ni se te ocurra intentarlo! Cruza la entrada a la izquierda y corre a la izquierda del pilar para pulsar un interruptor y hacer bajar el alma oscura de arriba. Ahora, corre de vuelta a la sala de los tatuajes, cruza la puerta a mano derecha y acércate a la jaula del fondo, trepando a su interior para obtener otra imprescindible alma oscura.

Vuelve por donde viniste a la sala de los tatuajes y tira hacia las cataratas de sangre de delante de la cabaña principal. Déjate caer y mata a las hermanas de sangre revividas. Luego sube por las cataratas de sangre para pillarte el alma oscura y tírate de vuelta para ir por la entrada de la derecha. Por el pasadizo, mata a las hermanas de sangre que vienen de arriba y trepa por los salientes estrechos de las pendientes hacia al altar brillante de arriba del todo: usa el Báculo para teletransportarte a un área que hay justo encima de la entrada del templo, donde te aguarda un alma oscura. Empuja el bloque a la izquierda para improvisar una escalera que suba al altar: ¡ya puedes acceder al mismo corazón del templo siempre que quieras!

Teletranspórtate de nuevo al centro del templo y tírate abajo otra vez, corriendo por la puerta al fondo de la sala y luego a través de otra para entrar en una nueva gran sala con estatuas. Sube a los lados y pulsa los dos interruptores para abrir los brazos de las estatuas antes de saltar desde el saliente elevado a un brazo y a su regazo para tomar otra alma oscura. Tírate abajo y ve por la entrada de la derecha. Avanza por la siguiente serie de salas, cruzando varios huecos y sorteando cuchillas y martillos (ahora las brasas no te dañan, así que caer ya no es un problema) hasta llegar a una sala con un Govi encerrado en una jaula. Si corres al otro lado, hallarás una barra de madera cerca de la puerta: si saltas hacia ella te agarrarás, subiendo la jaula por encima del Govi. Espera a que la jaula suba lo más alto posible, suéltate entonces y sube corriendo por la rampa de delante para volver con el Govi.

Ve deprisa porque la jaula vuelve a bajar mientras te mueves; asegúrate de saltar las plataformas de tela, ya que te hacen caer a la lava y perder tiempo.

Toma el alma oscura y continúa por el templo hasta llegar a otra sala de estatuas, esta vez con la inmensa figura de una serpiente. Corre por la plataforma a la izquierda hasta llegar a otra barra de madera en la pared. Salta y agárrate a ella, bajándola para hacer subir los peldaños de enfrente de la serpiente.

Cruza rápidamente por la pasarela y sube corriendo a la cola, tirándote por delante para subir los escalones hacia el alma oscura de arriba del todo. Por ahora has acabado con el templo: ¡es momento de volver sobre tus pasos en busca de ítems que puedan resultar de utilidad!

SHADOW MAN

NIVEL 11

VARIAS ZONAS

Antes que nada, acércate al Área de Recreo. Teletranspórtate al pasadizo subacuático con el osito, corre hasta el final y tuerce a la derecha, cruzando la puerta al final del túnel. Tras la siguiente puerta, ve por la entrada de metal de la derecha y salta al incinerador para tomar el Cadeau antes de asirte a la abertura de encima. Corre por este pasaje y gira a la izquierda, dejándote caer a una sala con un Govi dentro. Toma el alma oscura y tira de la palanca para abrir la puerta cercana antes de volver al túnel. Cruza la bifurcación y tírate a la sala al final del pasadizo... ¡para encontrarte al Trueform al que habías soltado! Es muy grande, pero no muy duro: no dejes de disparar y ve esquivando sus tiros para abatirlo en un plis plas. Cuando la diñe, hasta dejará tras de sí un alma oscura. Ahora que has despejado esta zona, es momento de seguir adelante...

Encamínate al Templo de la Vida con el osito, entrando y tirándote a las brasas que rodean las pasarelas. Avanza por los pasadizos hasta llegar a una pequeña plataforma flotante: gira a la derecha y salta a la abertura de encima antes de seguir el pasillo hacia un tramo de brasas. Ve por él hacia la izquierda y cruza la arcada para hallar un área que contiene un alma oscura. Tómala, gírate y camina sobre las brasas de delante para dar con otra alma oscura. Una vez que tengas ambas, toma un atajo de vuelta a la puerta ataúd donde recogiste la Enseña por medio de un angosto túnel lleno de brasas a la derecha de la plataforma flotante de la lava y, luego, tírate al área del puente de cuerda que lleva de vuelta a la Cámara de la Profecía. Corre a través del pasadizo a mano izquierda, salta por encima de la laguna del fondo y entra en la cabaña que tiene una puerta rotatoria de madera. Gira a la izquierda en la sala de más allá y cruza las brasas para recoger un alma oscura; después, toma el Cadeau de detrás de ti y usa el osito de peluche para transportarte al Templo del Fuego.

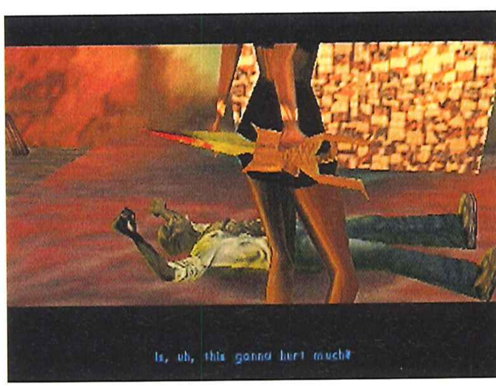
Dirígete al templo por la tercera estancia (la del suelo cubierto de brasas, no de lava), déjate caer y tira hacia la izquierda. Cruza el pasaje hacia una sala con una larga rampa de madera que sube en espiral. Corre rampa arriba hacia el primer nivel, esquiva la cuchilla y salta al hueco de la pared para pulsar un interruptor. Éste abre una puerta arriba, ¡pero también libera cuatro hermanas de sangre abajo! Salta enseguida de vuelta a la rampa y sube corriendo dos niveles más, saltando y asiéndote a la pared para auparte al hueco que hay allí: ¡asegúrate de tener las manos libres o caerás al fondo! Aparta el bloque ardiente, corre por el pasadizo y recoge el alma oscura del final.

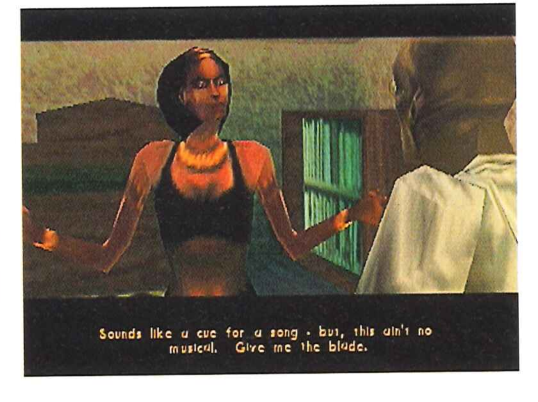
Déjate caer y corre a la derecha, tomando dos Cadeaux de las pequeñas plataformas a cada lado. Al fondo de la estancia, ve por la abertura a mano izquierda y sigue el pasadizo hasta otra sala con una rampa. Píllate el Cadeau de la sala en la base de la rampa, corre hacia arriba y hazte con otro Cadeau hasta llegar al pasillo de arriba del todo. Sigue el camino y hallarás otra alma oscura más. En estos momentos deberías tener más de 51 almas oscuras, suficiente para llenar siete segmentos de tu indicador de nivel de sombra y poder abrir una serie de puertas ataúd nuevas. ¡Teletranspórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía con el osito y prepárate para completar una tarea muy importante!













SHADOW MAN

NIVEL 12

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

Corre a través de todas las puertas ataúd abiertas hasta llegar a la sala del puente de cuerda que lleva al Templo del Fuego. Tírate al foso de brasas ante ti y recoge los tres Cadeaux antes de salir y abrir la puerta ataúd cerrada con tus poderes de alma oscura. Corre por el túnel y salta a la plataforma de madera del final, cruzando hacia la sala con tres puertas ataúd cerradas. Tírate de la plataforma y cruza por las brasas para enfilar un pequeño pasaje en la pared hacia la derecha del puente de cuerda, que lleva a otra puerta ataúd que deberás abrir con tus poderes. Corre adentro para hacerte con la Hoja (Lame), la tercera y última parte de L'Eclipser. Con las tres piezas en tu poder, echa mano del osito de peluche y visita a Nettie en la iglesia de Bayou Paradis.

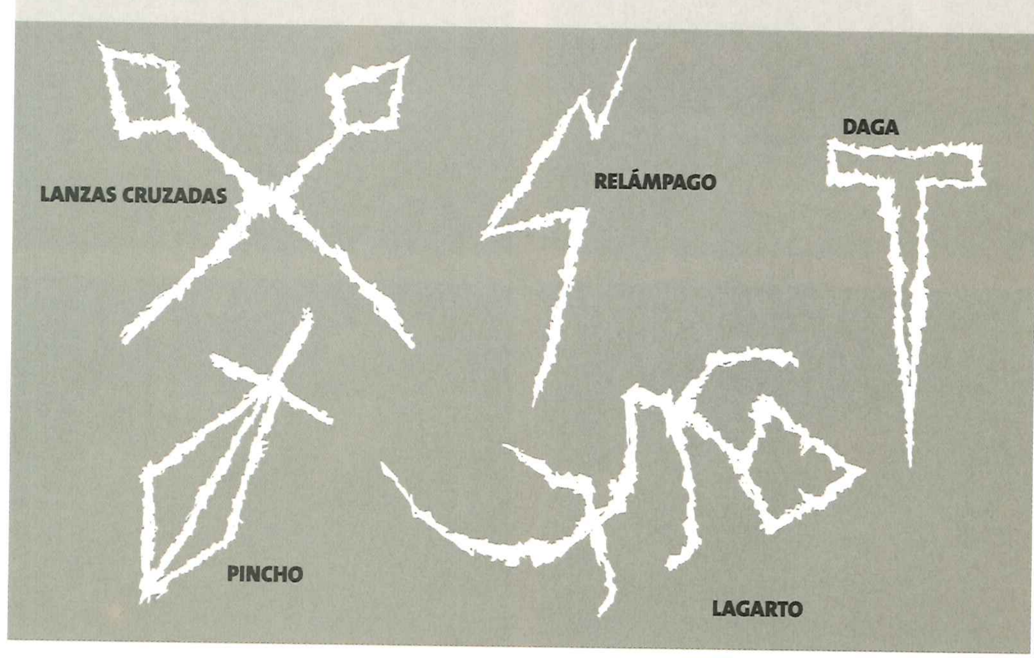
Cuando se haya completado el ritual, se acabó el mundo de los vivos: ¡aquí viene el mundo de los muertos! Toma las dos almas oscuras junto al altar, sal corriendo de la iglesia y usa el Báculo en el altar para teletransportarte al cobertizo cerrado que hay hacia la mitad del nivel. Píllate el alma oscura y los dos Cadeaux, teletranspórtate de nuevo y dirígete a la parte trasera de los jardines de la iglesia para entrar en la cripta. Tírate por el agujero y al agua, ve luego a tierra firme y tírate a la siguiente laguna. En vez de seguir el pasaje subacuático a la derecha, tira hacia delante y nada durante un buen rato hacia una nueva zona (por suerte, aquí ya no puedes ahogarte). Sigue el pasadizo, cruza la cuerda hacia un precipicio elevado y corre al interior de los dos cobertizos para conseguir un alma oscura y un Cadeau.

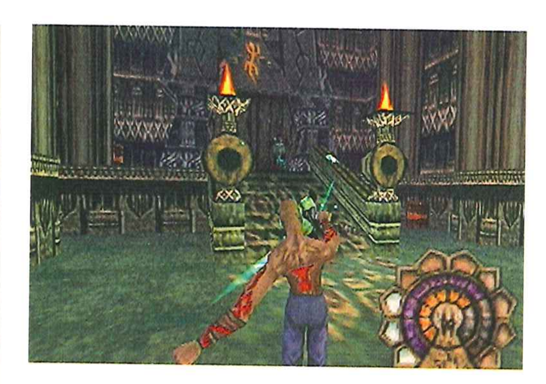
Tírate del precipicio y sigue el camino a la derecha para atravesar el nivel y acabar bajo el puente roto. Avanza para tomar un alma oscura y ve luego por el camino (rampa arriba y sobre el puente) hasta llegar al barco naufragado. Entra en él y sigue el camino que sube al saliente superior, donde hay un alma oscura. Luego, déjate caer y date la vuelta, volviendo sobre tus pasos por el nivel hasta llegar al gran lago donde tomaste la escopeta. Entra en el cobertizo del fondo y píllate otra alma oscura: queda una en esta zona, pero aún no la puedes conseguir. Lo mejor que puedes hacer ahora es empezar a librarte de Los Cinco, así que transpórtate a las Jaulas con el osito. Sube al tranvía y ve en él hasta la Catedral del Sufrimiento. Bájate del tranvía y corre hacia delante, vigilando con los dos francotiradores que se acercan a saludarte. Agazápate en la abertura de la izquierda y sigue el pasaje, bajando los tramos de escaleras hacia la estancia de abajo del todo. Cruza la puerta de la derecha y luego otra hacia una sala repleta de lava. Salta el hueco hacia la plataforma de delante y toma otra alma oscura; después, corre al final para recoger dos Cadeaux. Salta de vuelta a la plataforma del principio, entra en la sala salpicada de sangre a por dos Cadeaux más, abandónala luego y corre a la izquierda por el camino de brasas. Corre por el pasaje hacia la sala larga del final, toma el Cadeau ubicado entre las cuchillas rotatorias y pasa por la arcada que hay a medio camino para meterte en un largo corredor que deberías seguir. Sal de las brasas subiendo a un saliente y corre más allá de todas las cuchillas rotatorias antes de subir a saltos los escalones del final; gírate y corre por lo alto del conducto en torno al cual giran las cuchillas. Toma todos los Cadeaux que haya por aquí y, luego, agárrate y encarámate para llegar a otro saliente alto.

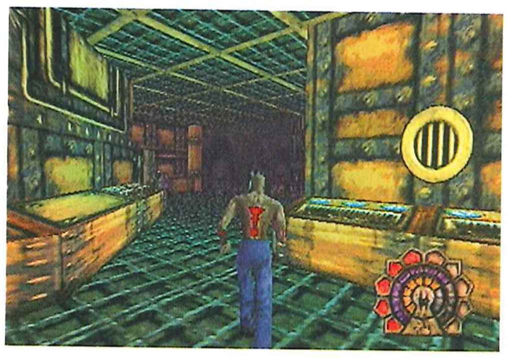
Ve por la derecha y corre escaleras arriba, pasando por la entrada que hay ante ti para dar con un alma oscura. Vuelve sobre tus pasos, cruza otra puerta para hallar dos Cadeaux y sigue subiendo las escaleras hasta llegar a una gran sala de control. Mata al francotirador y al carnicero, corre al saliente que rodea el pilar y toma los dos Cadeaux antes de tirarte e ir adonde te dejó el tranvía al principio. Corre al fondo y cruza las puertas, yendo por un corredor corto a otra entrada que lleva a la Catedral del Sufrimiento. Ocúpate de los dos francotiradores en lo alto de las escaleras de delante de ti y luego mira a tu alrededor. En esta estancia hay cinco salidas: un gran conjunto de puertas dobles justo delante de ti y cuatro arcadas más pequeñas con una escaleras que suben. Cada una de las salidas tiene un símbolo encima; de izquierda a derecha son: **1. Unas lanzas cruzadas, 2. Una daga, 3.Un lagarto, 4. Un relámpago, 5. Un pincho.**

Éste es el eje central de la Catedral del Sufrimiento y el lugar desde el que puedes rastrear a los Cinco. Cada entrada conduce a un miembro distinto de los Cinco, aunque no puedes acceder a todas ellas desde el principio: para ello sirven los Retractores. Explora la zona pasando por todas las entradas: en la catedral puedes recoger un total de 11 Cadeaux y también debes encargarte de una serie de francotiradores. Tras despejar el lugar, debes escoger a por qué miembro de los Cinco vas primero. Los dos únicos disponibles de momento son Milton T. Pike, alias el Asesino del Vídeo y Marco Roberto Cruz aunque, si usas los Retractores en los cadáveres que hay en lo alto de las escaleras de cada zona, puedes acceder a más.

El primer sitio por el que debes ir es la arcada señalada con una daga: usa el Retractor con el cadáver del final y teletranspórtate para entrar en la Estación de Down Street, hogar del mítico asesino Jack el Destripador.







SHADOW MAN

NIVEL 13

ESTACIÓN DE DOWN STREET, LONDRES

Recoge el Cadeau de al lado y, luego, toma el diario de Jack de la mesa. Éste contiene información valiosa sobre los Trueforms, los planes de Legión para destruir el mundo y, lo más importante, ¡cómo detener los pistones del Bloque del Motor! Tenlo a mano y échale una ojeada rápida antes de cruzar la puerta a la derecha. Sigue la alcantarilla hacia la derecha hasta llegar a una gran área redonda: el agua de aquí es profunda y puedes sumergirte para hallar un pasaje subacuático. Sal por la alcantarilla del fondo, corre a la derecha y salta a la abertura del final para ir a la escalera de la estación. Sube hasta arriba y cruza la puerta para llegar al vestíbulo central: da un giro de 180° hacia la izquierda y sigue el pasillo hacia la siguiente área. Acaba con los perros que atacan desde todos lados y enfila luego el túnel hacia la plataforma que va hacia el este, matando a más perros por el camino. Sube al tren por la puerta de la derecha, toma el Cadeau de dentro y sal por la siguiente puerta a la vía. Corre a la izquierda y pasa por la entrada del final; luego, sigue el pasillo a través de la red de corredores en dirección a otro grupo de vías. Mueve el bloque para hallar una abertura secreta y entra; sigue el pasillo hacia una gran construcción de metal y entra a través del hueco, bajando de un salto por el agujero del suelo. Sigue el pasadizo de debajo hacia una gran sala con un suelo de metal: ¡no pises las placas más oscuras o caerás a una sala atestada de perros!

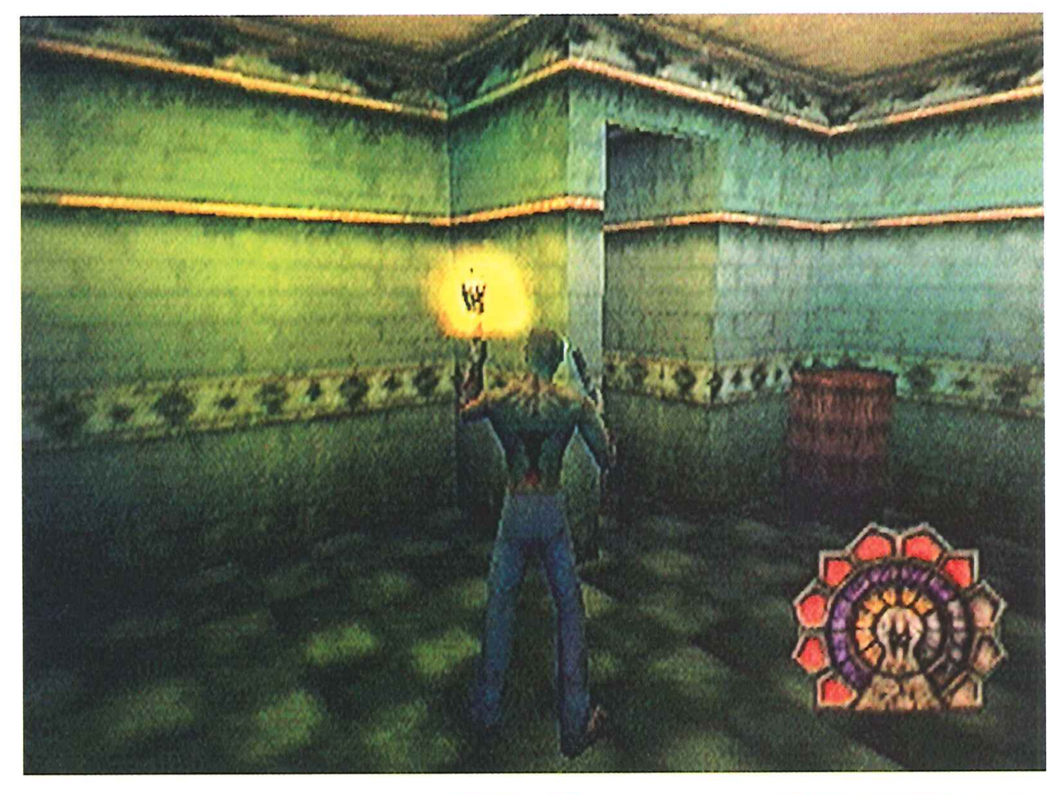
Cruza hacia la abertura de la izquierda y ve a través de ella, subiendo y matando desde arriba a los perros del foso de más allá antes de dejarte caer y trepar por otro lado.

Zambúllete en el agua de debajo y nada hacia la estancia del fondo. Sal afuera, tira de la palanca, baja corriendo por la pendiente y cruza la puerta. Agazápate en la abertura de la derecha y cruza otra puerta hacia una ascensor. Actívalo para llegar a la estación de arriba: vuela las cajas de la derecha y toma los Cadeaux del tren, ve luego por entre las cajas de la izquierda y sigue las vías. Recoge los Cadeaux del tren del fondo y luego rehaz tus pasos y vuela las planchas que obstruyen la salida por la que acabas de pasar. Entra y salta a través del tren (recogiendo más Cadeaux por el camino) y, luego, enfila el pasaje del otro lado para hallar otra estancia de metal con un agujero por el que saltar.

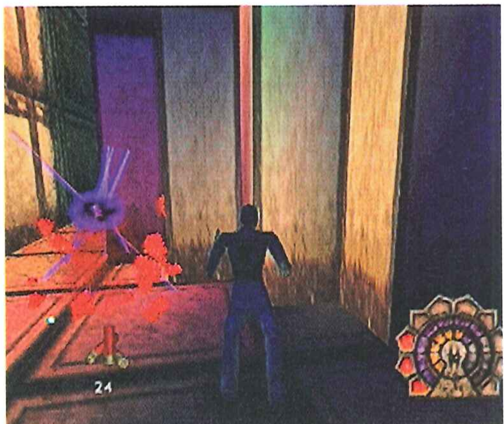
Cruza las puertas y nada por el pasadizo subacuático para entrar en la guarida de Jack. Liquida a los perros y salta al saliente de la izquierda antes de deslizarte por el saliente estrecho hacia la derecha y auparte. Salta al conducto de la derecha y agárrate a otro saliente estrecho, desplazándote a la derecha y saltando de espaldas a la plataforma situada detrás de ti. Sigue el túnel y baja los escalones; cárgate a los perros de la base, pasa por las arcadas y abre a tiros la puerta del final. Atraviesa el laberinto de pasadizos hacia el fondo a la derecha y vuela las planchas para hallar otro ascensor: ve en él hacia arriba y sal por la puerta que tienes detrás.

Corre hacia delante hasta dar a una pequeña estancia donde hay una palanca que debes accionar. Mata al perro que aparece detrás de ti y vuelve corriendo para tirarte a la plataforma de madera de la derecha; a continuación, corre a la abertura de enfrente, súbete y pasa por la puerta del fondo. Sigue la red de puertas a través de las salas, recogiendo un Acumulador en la última. Sal y sube las escaleras, siguiendo el pasillo de arriba del todo hasta el final. Ignora la puerta y dirígete a la sala llena de cuchillas rotatorias. Tírate al agua y nada por el pasaje subacuático de la izquierda para llegar a una palanca que detiene las cuchillas. Ahora nada en sentido contrario y pasa por la abertura de la izquierda, en la superficie, para ir a otra sala con laguna. Sumérgete y toma el Cadeau, luego nada por el túnel estrecho hacia otra sala -recoge aquí más Cadeaux- y nada hacia arriba y sal afuera antes de cruzar la puerta para encontrarte a Jack el Destripador.

Esta pelea es complicada, sobre todo porque el suelo está anegado de aguas residuales que te hacen ir muy poco a poco, ¡y porque Jack puede reptar por el techo! La escopeta es el mejor sistema para encargarse de Jack, aunque necesitarás un promedio de fuego rápido, ya que no para de moverse. Jack te va a hacer sudar, pero si vas hacia atrás por el agua describiendo una circunferencia amplia y usas ráfagas laterales para moverte por las plataformas del borde, no podrá ponerse detrás de ti con facilidad. Dispara sin cesar para mantenerlo a raya, pero recuerda que cuando se pone de rodillas ¡debes rematarlo con la escopeta! Una vez muerto, toma el Prisma y el alma oscura que deja tras él y explora las estancias circundantes en busca de energía y munición. Al final hallarás un pequeño corredor que da a la siguiente Puerta Alma: usa el Prisma para abrirla y crúzala para ir al Bloque del Motor.







SHADOW MAN

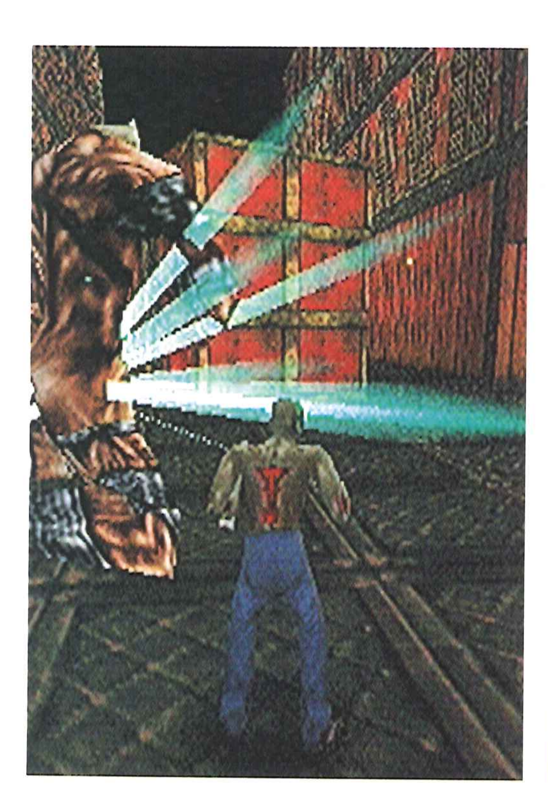
NIVEL 14

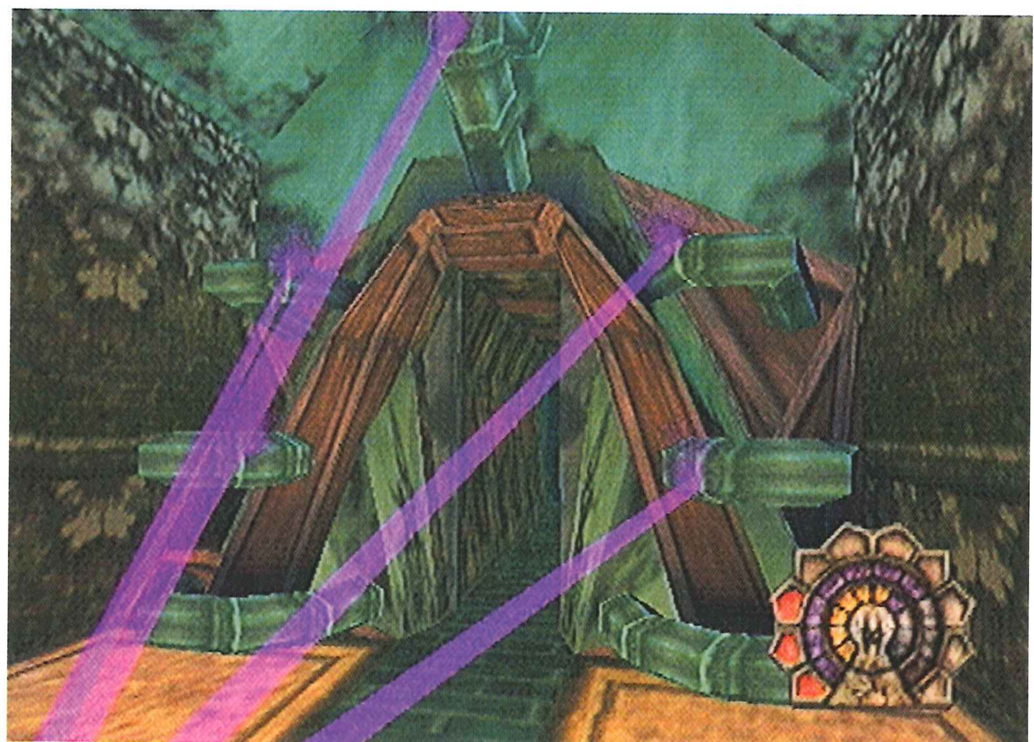
BLOQUE DEL MOTOR, ASILO



Corre hacia delante por la pasarela y rampa abajo, matando a los francotiradores del fondo. Toma la salida de la izquierda y coloca la llave maestra del ingeniero en el armario que hay allí para dejar abierta una puerta cerca de la rampa por la que acabas de venir. Corre de nuevo hacia arriba, salta a través de ella, sigue el pasillo y tírate al final. Abre con la llave maestra la puerta de la izquierda que da a la puerta del alma y luego ve a la derecha, tirándote a las brasas y corriendo hasta el final. Trepa afuera y mata a los dos cíclopes antes de cruzar la abertura de encima del panel de control y bajar por el corredor. Corre por la pasarela del fondo y mata al cíclope. Luego déjate caer y dale a la palanca, liberando a un Trueform. Mátalo para recoger el alma oscura y sal por la puerta al otro extremo de la sala.

Sigue el pasillo hasta una sala con un Trueform inactivo: acércate a la jaula y luego retrocede cuando dé un salto. Mátalo para hacerte con otra alma oscura y pasa corriendo luego por la entrada al otro lado de la sala. Aquí hay otro Trueform inactivo: mata a los dos cíclopes y, luego, tira de la palanca de detrás de la jaula para soltar al Trueform. Deshazte de él y toma el alma oscura, luego salta a lo alto de la jaula y cruza al conducto de metal de delante. Salta entre las plataformas que rodean la parte externa de la sala para llegar a la pasarela más elevada y síguela hasta la plataforma más alta, continuando hasta una abertura que hay al fondo. Cruza el pasaje hacia una jaula de metal y ve a la izquierda, rodeando el pilar, para entrar en una sala de control. Mata a los dos cíclopes y sube la rampa para entrar en la segunda sala de pistones. Echa un vistazo al diario de Jack, ya que te hará falta saber la combinación correcta para detener el pistón. El código de esta segunda sala es Uno, Dos, Cuatro. Usa tres veces la llave maestra en el primer panel, cuatro en el segundo y una en el tercero para que salga la pantalla correcta y se detenga el pistón. Ahora teletranspórtate a la Catedral del Sufrimiento y pasa por las grandes puertas dobles del final señaladas con un lagarto. Corre a través de las arcadas y sube las escaleras hasta arriba para hallar un cadáver inactivo esperando que lo activen con un Retractor. Ábrelo y transpórtate por la puerta para llegar a la Cárcel de Gardelle.

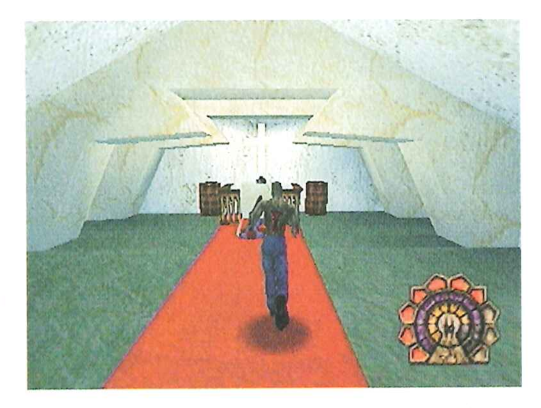




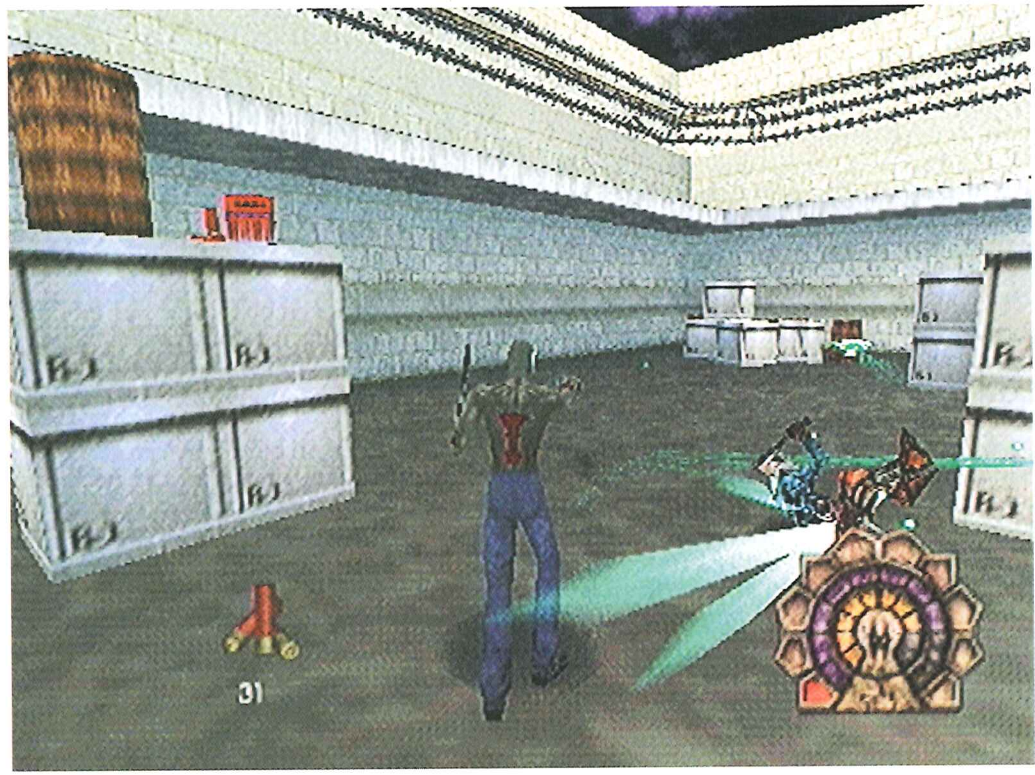
SHADOW MAN

NIVEL 15

CÁRCEL DEL CONDADO DE GARDELLE, TEJAS







Cruza la abertura de delante y tuerce a la derecha, siguiendo el pasillo: ¡ten cuidado con los cadáveres que recobran la vida ahora que está aquí el mundo de los muertos! En la gran sala del final, mata a los cuatro cadáveres que resucitan y recoge los Cadeaux a los lados y en las celdas sin cerrar. Cruza el agujero que hay en la pared de una de las celdas para entrar en el patio principal de la prisión: síguelo y toma la llave-tarjeta de la prisión que hay en la sala del fondo. Úsala en el panel para volver la luz verde y luego pela al cadáver que salta detrás de ti.

Vuelve sobre tus pasos y repite el recorrido hacia la gran sala abierta antes de pasar a través de la abertura del lado opuesto para llegar a otro patio. Por aquí revolotea un helicóptero resuelto a matar a quien intente escapar... ¡tú entre ellos! Evita su fuego usando las cajas como escudo y sube las escaleras de la izquierda, llegando al nivel superior y poniéndote de cara al helicóptero. Ve tirando hacia los lados para esquivar las balas y bórralo del cielo con tu metralleta antes de recoger los Cadeaux y la energía de la zona. Hecho esto, ahora toca encontrar a los otros miembros de Los Cinco que corren por aquí: ve alrededor de la pasarela y a través de la abertura en la pared de delante.

Baja las escaleras y gira a la derecha, usa la llave-tarjeta de la prisión en el panel del final y luego tuerce a la derecha, corriendo a través del patio de la prisión hacia otra abertura. Sigue el pasadizo y toma el primer desvío a la derecha para entrar en una gran sala: explora las duchas de la izquierda para hacerte con un par de Cadeaux y después vuelve y toma la ruta a mano derecha escaleras arriba. Tras bajar otro tramo de escaleras entrarás en un patio de la prisión; corre al fondo y usa la llave-tarjeta de la prisión en el panel. Luego desembarázate de los cadáveres y recoge Cadeaux antes de volver corriendo a la sala de las duchas. Vuelve por debajo de la arcada que te trajo a esta sala y gira a la derecha; luego sigue el pasaje hacia un patio para encontrarte a otro de Los Cinco, Marco Roberto Cruz. Éste tiene una enorme metralleta a la que hacer frente, así que usa las pilas de cajas de la arena para cubrirte mientras le descerrajas unos tiros de escopeta a la máxima potencia. Cuando la haya diñado, toma su alma y sube las escaleras que hay a un lado para agenciarte la metralleta. Después, baja por el siguiente tramo de escaleras a la derecha, continuando por el pasillo hacia la sala del final que hay más allá de las puertas cerradas. Usa la llave-tarjeta de la prisión para abrir una de ellas; a continuación, vuelve y tira por el primer desvío a la derecha. Salta el mostrador hacia las cocinas y sigue el camino que da un rodeo hacia el frigorífico: salta encima de él y úsalo como plataforma para alcanzar el nivel de encima.

Cruza hacia la sala de la laguna, toma los dos Cadeaux a la derecha y luego déjate caer por el agujero al patio de debajo. Usa la llave-tarjeta de la prisión en el panel que hay en el pequeño bloque de delante, gírate y sal por la puerta de la derecha, volviendo a subir las escaleras hacia el patio y recorriendo todo el trecho de vuelta hacia el lugar donde derribaste el helicóptero. Corre a través de la abertura ante ti y sigue el pasadizo, torciendo a la derecha al final. Avanza para topar con Milton Pike: equípate con tus mejores armas y asegúrate de que tu salud esté a tope antes de vértelas con él. Recuerda que ahora puedes emplear tus armas mágicas; usa los pilares a modo de escudo contra su enorme ametralladora y abátelo para quedarte luego su alma oscura.

Atraviesa la sala y enfila el pasaje a mano izquierda para hacerte con el MP-909 y algo de munición; después sigue hacia el hueco abierto del ascensor que hay al final. Tírate y sigue el largo pasadizo hacia el ala psiquiátrica de la prisión: ignora el desvío a mano derecha que da a un pasillo verde y sigue adelante, usando la llave-tarjeta de la prisión en el panel del final. Desanda tus pasos y ve por el pasadizo que ignoraste, haciendo una escapadita a la morgue de la izquierda para recoger una escopeta más potente. Sigue adelante y sube las escaleras, tirando a la derecha al llegar arriba del todo y luego otra vez a la derecha para entrar de nuevo en el ala psiquiátrica. Registra todas las salas en busca de Cadeaux, luego baja las escaleras hacia el área inferior y recoge otro par de Cadeaux. Regresa al piso más alto y vuelve al corredor verde, yendo por la derecha a la iglesia. Toma el Acumulador del altar y luego mira en la sala a mano izquierda del exterior: usa la llave-tarjeta de la prisión en el panel de dentro. Vuelve a la morgue y cruza la puerta cercana recién abierta para entrar en el ala de máxima seguridad donde está encerrado Batrachian. Considerando que es el líder de Los Cinco, no es que sea la persona más difícil de vencer: con un Báculo por toda defensa, esta pelea será sumamente fácil.

Ve dando vueltas a su alrededor, disparándole con tu metralleta y con tiros de escopeta cargados al máximo hasta que estire la pata definitivamente. Cuando esto suceda recoge el alma oscura y el Prisma que deja tras de sí.

SHADOW MAN

NIVEL 16

BLOQUE DEL MOTOR, ASILO



Usa la llave-tarjeta de la prisión en el panel que hay en la sala de la izquierda, detrás de la arena y, después, enfila el pasillo de la derecha para hallar tu segunda puerta alma. Coloca el Prisma en el pedestal para abrirlo y pasa a través de él: toma los dos Cadeaux y ve luego a la luz para viajar al Bloque del Motor. Cárgate a los cíclopes guardianes y a los francotiradores antes de meterte en los pasajes a cada lado y usar la llave maestra del ingeniero en cada armario para abrir las puertas. Recorre el pasaje que hay más allá y sube la rampa de la derecha, matando a los francotiradores y siguiendo el camino que va hacia arriba y a la izquierda.

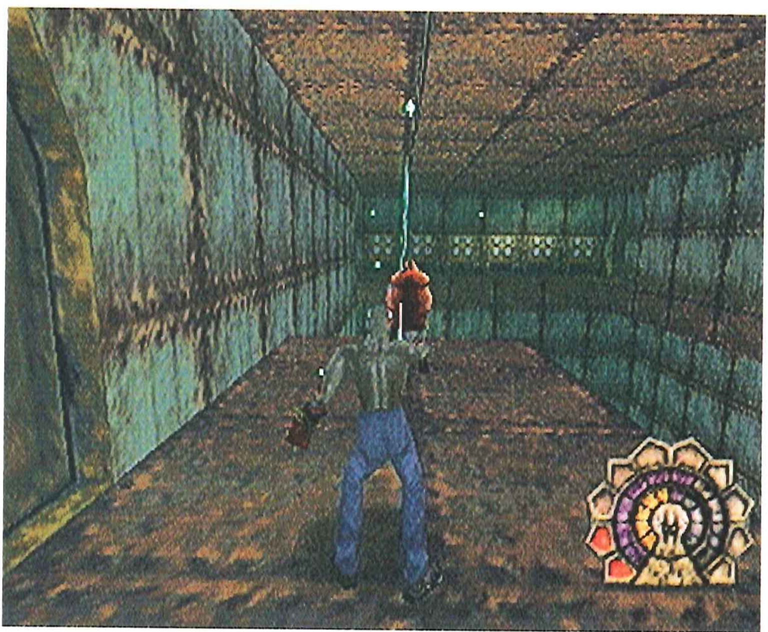
Cruza la puerta del final y tira de la palanca de la sala de control para soltar a dos Trueforms en la estancia de debajo. Mata al cíclope guardián que tienes detrás y deshazte de los Trueforms para recoger dos almas oscuras más; luego usa la llave maestra en el armario del rincón para abrir la salida. Sube a la jaula del primer Trueform y salta por las cajas para alcanzar el saliente estrecho antes de correr por él y llegar a la nueva abertura.

Sigue el pasaje del otro lado y cruza de un salto, asiéndote al conducto del final. Corre hacia la izquierda (esquivando las cuchillas) y liquida al cíclope antes de usar la llave maestra en el armario para abrir otra puerta. Salta adentro y sigue el pasillo; luego, sube corriendo por la rampa de la derecha para hacer saltar la trampa, ¡y soltar al Trueform que tienes detrás! Mata a los cíclopes que hay en la cima de la cuesta, luego déjate caer otra vez y elimina al Trueform, pillando el alma oscura cuando expire. Sube de nuevo la cuesta y tira de la palanca para traer otra jaula vacía a la sala; después, sube la rampa a la izquierda, colocando la llave maestra en el armario del final para abrir la puerta trabada. Despacha a los dos Sawblades de dentro y, a continuación, vuelve a la jaula vacía y salta adentro para llegar a la siguiente estancia.

Sal de la jaula y ve a la parte trasera para hallar una puerta por la que pasar. Sigue el camino en torno a las cajas hacia una sala de tortura: mata a los tres cíclopes guardianes y recoge las dos almas oscuras; luego vuelve a la sala de las jaulas y sube por la rampa de enfrente. Acciona la palanca de la derecha para abrir las jaulas de debajo, liberando así a un Trueform: tírate y mátalo para quedarte su alma oscura antes de volver arriba y ocuparte de los dos cíclopes guardianes de la sala de control que hay en una jaula pequeña. Tira de la palanca de aquí y coloca la llave maestra en el armario del exterior para franquear otro pasadizo.

Síguelo hacia otra sala de control, donde te esperan dos cíclopes. Cruza la puerta que hay enfrente de por donde entraste para hallar la cuarta sala de pistones: usa la combinación Dos, Cuatro, Cinco para detenerlo. Con tres de los pistones sin funcionar, es el momento ideal para utilizar una vez más el osito de peluche y teletransportarte a las Jaulas.





SHADOW MAN

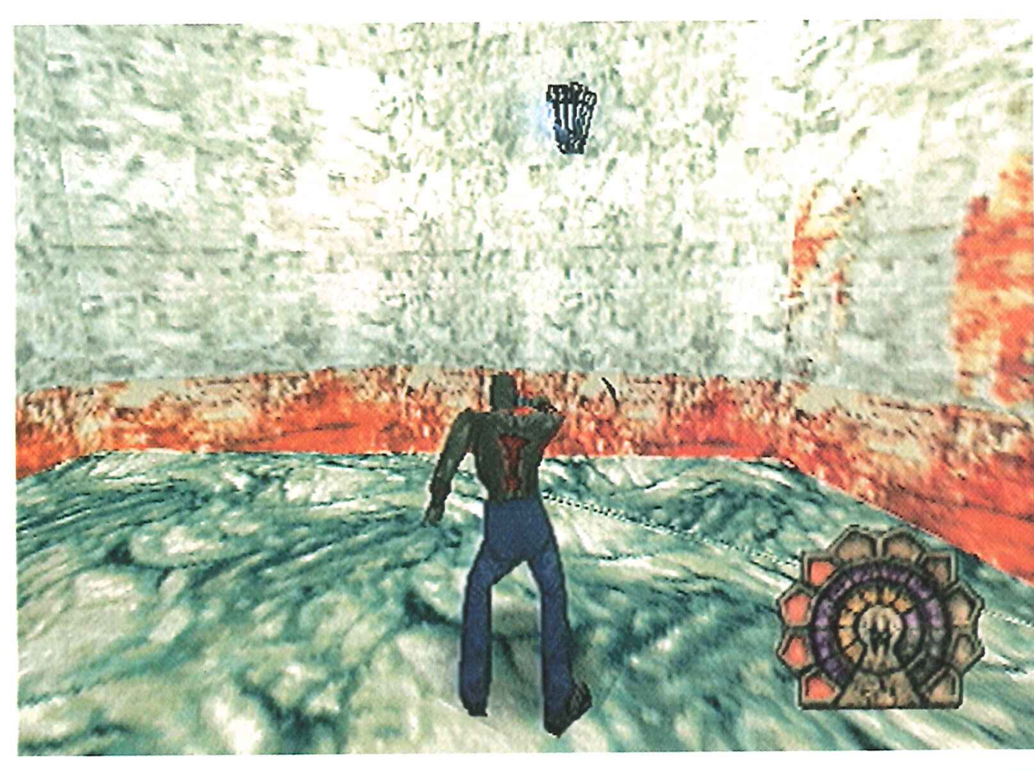
NIVEL 17

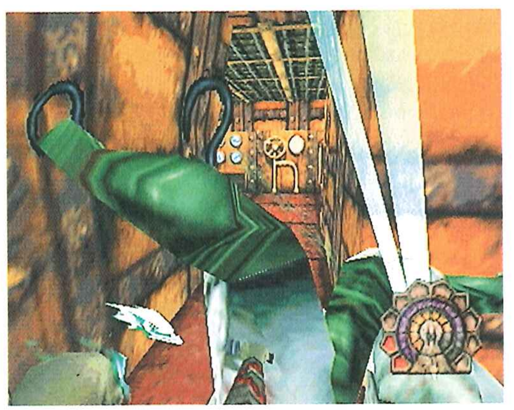
VARIAS ZONAS

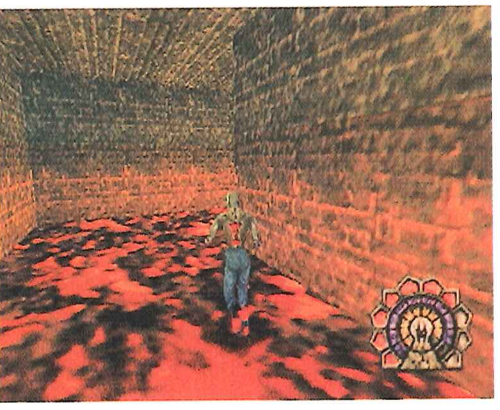
Corre a los conductos en llamas de delante y tírate a las brasas de debajo. Gira a la izquierda y salta al hueco, siguiendo las escaleras hasta arriba del todo. Ignora la puerta por el momento y dirígete a la abertura de la izquierda, matando a los dos francotiradores que hay debajo desde el balcón. Salta a las plataformas móviles y crúzalas hacia el otro lado, tomándote tiempo para recoger los Cadeaux situados encima de cada una. Al otro lado, mata a un nuevo francotirador, dirígete a la pequeña sala y dale al interruptor, que pondrá en marcha la jaula por fuera. Acércate a ella y espera a que se aleje para asirte a la cuerda y seguirla, soltándote sobre el Govi a medio camino y recogiendo el alma oscura. Sube otra vez las escaleras, cruza a la plataforma donde te agarraste por primera vez a la cuerda y salta por encima del balcón hacia una pequeña plataforma situada debajo para hacerte con otra alma oscura.

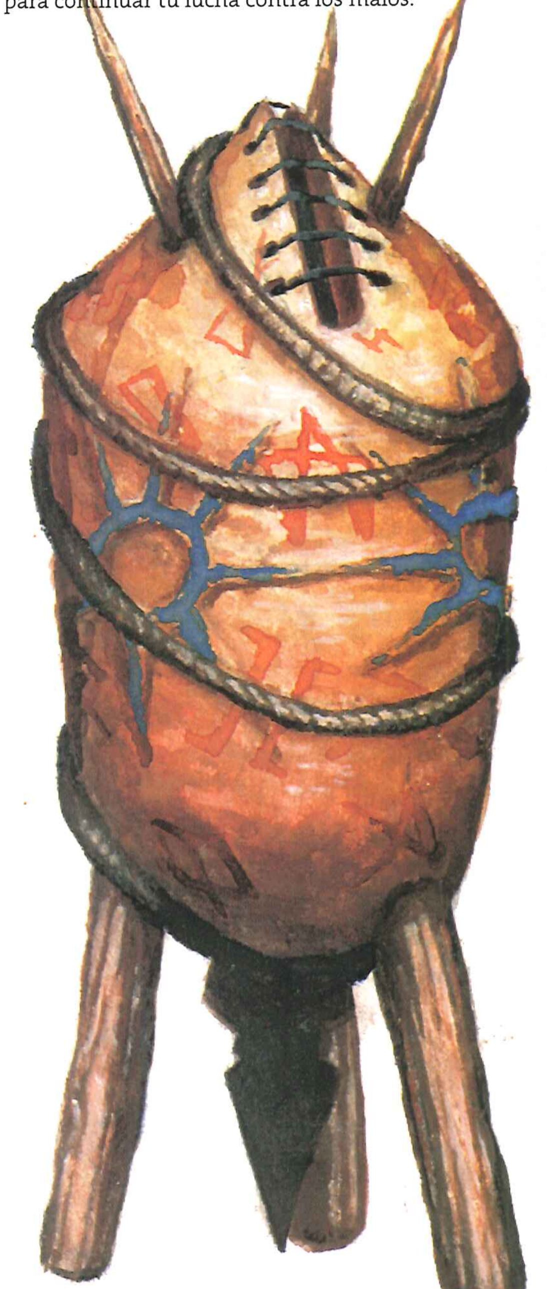
Sube de nuevo las escaleras y cruza una vez más las plataformas móviles, parándote en la tercera para enfilar el pasadizo de arriba del todo. Salta desde el extremo a la plataforma, sujétate a la cuerda y cruza para recoger dos Cadeaux.

Sigue avanzando por la cuerda y toma el alma oscura, luego gira a la izquierda y salta al conducto de metal antes de dar un brinco hacia la plataforma. Tuerce a la izquierda y echa un vistazo a la jaula que tienes justo delante: se puede saltar hacia delante y agarrarse al borde de la jaula, trepando al interior a por el alma oscura. Ahora déjate caer y sube de vuelta a la cuerda, cruzándola otra vez y saltando a la plataforma desde la que llegaste a la jaula, para luego enfilar el pasadizo. Baja por la pendiente, cruza la puerta y salta a la jaula de la izquierda a por otra alma oscura. Esto es todo lo que se puede hacer por ahora en las Jaulas, así que hay un lugar más que debes mirar antes de continuar. Usa nuevamente el osito de peluche y transpórtate a la entrada del Asilo. Tírate del puente levadizo y corre a la derecha, cruzando por las brasas del área de más allá para llegar a una plataforma lejana. Toma los dos Cadeaux y sigue el saliente hacia el alma oscura del rincón. Ve siguiendo la rampa hasta el cruce de arriba del todo antes de girar a la derecha para dar con dos nuevos Cadeaux y otro alma oscura. Vuelve a través del cruce, baja la pendiente y pasa por la arcada de la izquierda a otra sala. Ignora la abertura a mano derecha y tira hacia delante por la de la izquierda, siguiendo el pasaje hacia el saliente que mira a la entrada del Asilo, a fin de tomar otra alma oscura. Desanda tus pasos y ve a través de la abertura que acabas de ignorar, evitando el Govi de la izquierda. Sigue la ancha pasarela de madera que va a la siguiente estancia y tira por la izquierda a una sala de control: mata a los dos carniceros y abre la puerta cerrada con la llave maestra del ingeniero. Vuelve a la sala anterior y ábrete paso con cuidado sobre el conducto de metal para recoger el Cadeau antes de regresar hacia el Govi que ignoraste antes y meter en el zurrón el alma oscura de dentro. Hecho esto, saca el osito y transpórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía para continuar tu lucha contra los malos.









SHADOW MAN

NIVEL 18

CONDUCTOS DE LAVA, ASILO

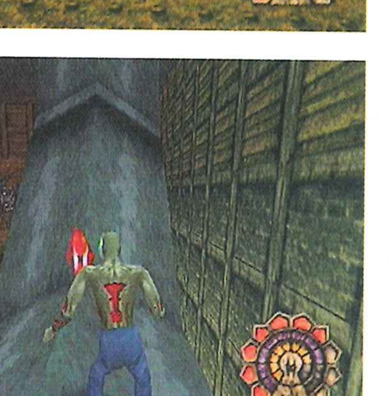


Pasa corriendo por las dos primeras puertas ataúd y déjate caer para llegar a la tercera, pero todavía no la cruces. En vez de eso, acércate al altar que hay ante ti y usa el Báculo para teletransportarte a la estancia repleta de brasas (cerca del lugar donde recogiste la Hoja). Sube por las plataformas de madera y pasa por la puerta ataúd que abriste antes para luego cruzar el puente hacia los Conductos de Lava del Asilo.

Avanza corriendo por entre los pilares gigantes, matando al francotirador y al Sawblade que sale por la derecha. Sigue los peldaños de piedra hasta arriba y da un salto hacia la base del puente. Súbete arriba y corre por el camino de brasas de la izquierda antes de matar a dos francotiradores. Salta de un brinco al final y sube las escaleras de la izquierda. Saldrás a una gran sala cubierta de carbón ardiente: corre a la izquierda, cárgate al francotirador, sigue el pasillo y usa la llave maestra en el armario de metal. Con esto se abrirán las dos puertas pequeñas que hay justo a la derecha detrás de ti. La de la derecha contiene dos Cadeaux, mientras que la otra lleva a un largo pasillo inclinado. Síguelo para dejarte caer a una larga sala de control. Al fondo hay un alma oscura y una puerta cerrada: tira de la palanca de la derecha para abrirla y salir afuera. Baja corriendo por la rampa de delante y pela a dos carniceros y un francotirador antes de volver al nivel superior y continuar por las escaleras de la izquierda.









En lo alto de las escaleras encontrarás una palanca que debes accionar: así activarás el bullicioso mecanismo que hay en el foso de lava situado más allá. Sube corriendo por el siguiente tramo de escaleras para dar con él y activar un punto de reinicio. Ignora todo esto por ahora y regresa al armario de metal en el que colocaste la llave maestra, yendo por el pasillo cubierto de brasas que hay enfrente. Sigue el pasillo hasta llegar a otra sala de control con un alma oscura. Tira de la palanca y cruza la puerta para volver a la sala donde estaban el francotirador y los carniceros. Gírate una vez más y regresa a la gran sala repleta de brasas de cerca del principio; cuando llegues allí, corre hacia delante y métete en el pasillo de delante. Sube a la sala de control del final, guardando cuidado con los tres Sawblades y los cíclopes guardianes que bajarán por la escalera del rincón de la sala. Líbrate de todos ellos, corre escaleras arriba y toma el alma oscura de la izquierda. Tira de la palanca del fondo de la sala, corre al exterior, sube las escaleras de la izquierda y llega al nivel superior de la sala. Salta las barreras hacia la plataforma de en medio para recoger dos Cadeaux; luego, salta de vuelta y cruza la puerta de la izquierda, atravesando una sala de control para volver a la sala del foso de lava. Espera a que la plataforma rotatoria gire en tu dirección y corre para subirte ahí de un salto, esquivando el fuego de los cíclopes guardianes que hay a un lado hasta poder saltar otra vez a una nueva plataforma. Toma el alma oscura y un Cadeau, salta de vuelta al tablero y sigue adelante por el foso hasta llegar a otra plataforma. Encárgate de los dos molestos cíclopes guardianes y baja por las escaleras de la derecha. Sigue el pasaje y entra en una sala llena de cajas: mata a los dos Sawblades de aquí y utiliza las pilas de lodo para saltar a las cajas de encima, recogiendo un alma oscura. Tírate otra vez abajo, gírate y ve por las escaleras al nivel más alto. Corre todo recto a través de la siguiente área hacia la sala de más allá para matar a tres Sawblades más y hacerte con unos cuantos Cadeaux. Después puedes volver a la sala anterior. Trepa por los estrechos salientes de la cuesta, tomando Cadeaux por el camino, antes de enfilar el pasillo de arriba y esquivar las cuchillas. Aúpate al escalón del final y vuelve sobre tus pasos, cruzando el tubo largo y esquivando de nuevo las afiladas cuchillas para conseguir más Cadeaux. Salte de un brinco al final y adéntrate en el pasillo de la derecha. Mira abajo para calcular dónde caerás y salta desde el saliente alto a las cajas de debajo. Crúzalas saltando y recoge el alma oscura del fondo de la sala; luego, déjate

caer y regresa a los salientes angostos de la cuesta antes de trepar de nuevo al poste cortante y pasar al saliente de enfrente. Tira un poco a la izquierda y date la vuelta, tirándote al conducto de metal de debajo a por un Cadeau; luego aúpate y enfila el pasadizo de la izquierda, siguiendo el camino hasta caer nuevamente a la sala del foso de lava. A estas alturas ya habrás encendido ocho segmentos de tu indicador de nivel de sombra, así que transpórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía y ábrete paso hasta la puerta ataúd que te llevó a los Conductos de Lava.



SHADOW MAN

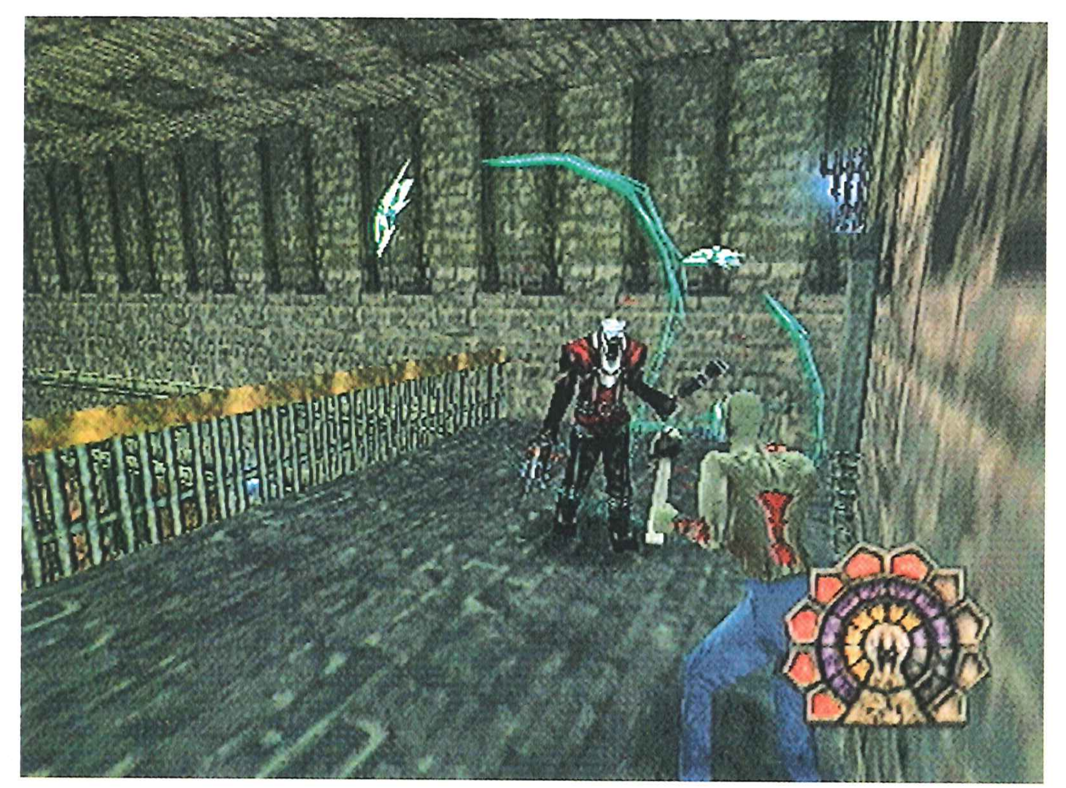
NIVEL 19

TEMPLO DE LA SANGRE

Sube otra vez a lo alto de las plataformas de madera y abre la siguiente puerta ataúd. Pasa por el túnel para llegar al Templo de la Sangre, el último de los templos Gad. Avanza corriendo y déjate caer, tirando hacia el lado izquierdo de la entrada y pulsando el interruptor para que descienda una de las estatuas. Tendrás que trepar a los salientes del exterior y saltar a la derecha para pulsar el segundo interruptor, pero vigila con las dos hermanas de sangre que cobran vida mientras estás en ello. Sube por la derecha hasta arriba del todo y entra en el templo principal a través de la abertura a mano derecha.

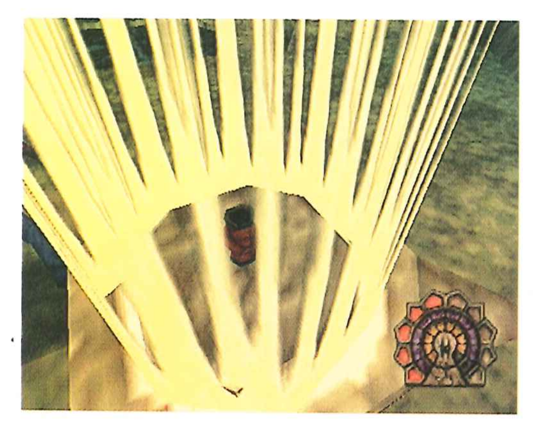
Usa las plataformas que bajan la pendiente al otro lado para tirarte a la arena principal, recogiendo de paso el Cadeau. Salta a la plataforma central e ignora el Govi por ahora. En vez de eso, cruza las plataformas a izquierda y derecha para pulsar los interruptores y recoger dos Cadeaux antes de volver por la cuesta hasta arriba. Ve a la derecha y salta al saliente estrecho, desplazándote con las manos hasta poder subir al hueco recién abierto. Sigue el pasillo de más allá hacia una sala con cuatro entradas, tres de las cuales están bloqueadas. Tírate de la pasarela de madera y pulsa tres veces el interruptor de debajo para hacer girar la placa que obstruye las puertas, abriendo el camino a la derecha. Mata a las hermanas de sangre y corre por la puerta, pulsando el interruptor del fondo para que del pilar del exterior empiece a manar sangre.

Mata otras dos hermanas de sangre, luego vuelve afuera y pulsa el interruptor dos veces más para franquear la entrada a mano izquierda. Corre escaleras arriba y tírate por el hueco a la sala de debajo antes de subir por la sangre que fluye del pilar hasta arriba. Toma el Cadeau de ahí; luego déjate caer y pasa por la abertura de la derecha, apartando el bloque y corriendo hacia la siguiente estancia. Sube por el pilar que hay ahí y da un brinco hacia la plataforma de enfrente para tomar un alma oscura antes de volver a tirarte abajo y correr hacia el túnel de la izquierda. Pulsa el interruptor de la cuerda que tienes delante para lanzar una cuerda un poco más lejos, luego recorre el pasillo que hay justo detrás de ti a la izquierda y sigue el pasadizo, esquivando las cuchillas rotatorias para entrar en una sala repleta de lava. Mata enseguida a la hermana de sangre y cruza por la cuerda para agenciarte el alma oscura; luego usa el osito de peluche para teletransportarte de regreso a la arena principal del templo. Abre camino a través de la pendiente hacia el













lado opuesto y desplázate a lo largo del saliente para cruzar la otra abertura del nivel superior. Baja la pendiente hacia una sala repleta de lava y brinca por las plataformas hacia el pilar que sube y baja en el centro. Desde aquí, cruza el foso por medio de las diversas plataformas -¡ojo con las estatuas móviles que intentan empujarte a la lava!- y llega al saliente que tiene un interruptor a la derecha. Púlsalo para activar más paredes móviles y cruza hacia la puerta del final, sorteando cualquier obstáculo que pudiera enviarte a tomar un baño bien caliente. Entra en la siguiente sala y gira a la derecha, saltando el hueco y agarrándote al saliente de encima. Deberás avanzar poco a poco por el saliente mientras esperas que pasen las cuchillas rotatorias: si te tocan, acabarás en la lava. Déjate caer al otro lado y evita a la estatua móvil antes de cruzar la siguiente entrada. Ignora la abertura de la izquierda y pasa de la hermana de sangre inactiva al pie de la cuesta. Elimínala cuando vuelva a la vida, cruza después la abertura que pasaste y corre rampa arriba. Cruza la siguiente cuerda, esquivando las cuchillas rotatorias, hacia la puerta al otro lado, y entra en una gran sala abierta. Sube por las cataratas de sangre a cada lado para recoger los Cadeaux, luego tírate a las brasas de debajo y corre hasta el final, esquivando las cuchillas, para agenciarte un alma oscura. Gírate y corre a través del pasaje de delante repleto de brasas para salir a la estancia de tatuajes Gad.

Deshazte de la hermana de sangre y luego mira por las inmediaciones: aquí hay cinco interruptores que debes pulsar para activar la construcción de los tatuajes. Hay uno justo detrás de ti y otros cuatro por los lados. Eso sí, ten cuidado, porque las plataformas de la lava se hunden cuando te pones sobre ellas, ¡o sea que no dejes de moverte ni un segundo! Desplázate por la sala pulsando los interruptores y brinca hacia las escaleras que llevan a la construcción, evitando a las hermanas de sangre que salen por la izquierda y la derecha. ¡Al fin te has hecho con el Gad Nager! Ahora serás invulnerable al fuego de cualquier tipo, ¡hasta el punto que ya puedes nadar por la lava! Nada hacia delante al caer en la lava de debajo y emerge para recoger el alma oscura de la jaula próxima a la entrada. Vuelve a nado, sal y regresa subiendo el desnivel de la izquierda; cruza la abertura de arriba y sigue el camino que atraviesa el nivel hasta la sala en la que te desplazaste con las manos por el saliente, esquivando las cuchillas móviles. Tírate a la lava y pasa nadando bajo la arcada a la sala de más allá, luego sal a tierra y sube por las plataformas del exterior, sorteando más cuchillas, hasta que puedas regresar a la sala anterior a través de otra arcada a fin de hacerte con el alma oscura de arriba del todo. Recurre a tu osito y teletranspórtate a la entrada del templo.

Sube la pendiente y cruza la abertura que se encuentra muy arriba a la derecha (de cara a la pendiente), siguiendo el camino hacia la sala repleta de lava donde cruzaste la cuerda. Tírate a la lava y nada a la izquierda, saliendo a una pequeña estancia donde hay un interruptor que pulsar. Acciónalo para hacer bajar el nivel de lava, cruza corriendo y enfila el pasillo del otro lado para hallar otro interruptor. Éste vuelve a subir el nivel de lava, pero más alto que antes, permitiéndote alcanzar el alma oscura de la plataforma de arriba del todo. Cuando ésta sea tuya, usa el osito para volver a viajar, haciendo ahora una nueva visita a los Conductos de Lava.

SHADOW MAN

NIVEL 20

VARIAS ZONAS

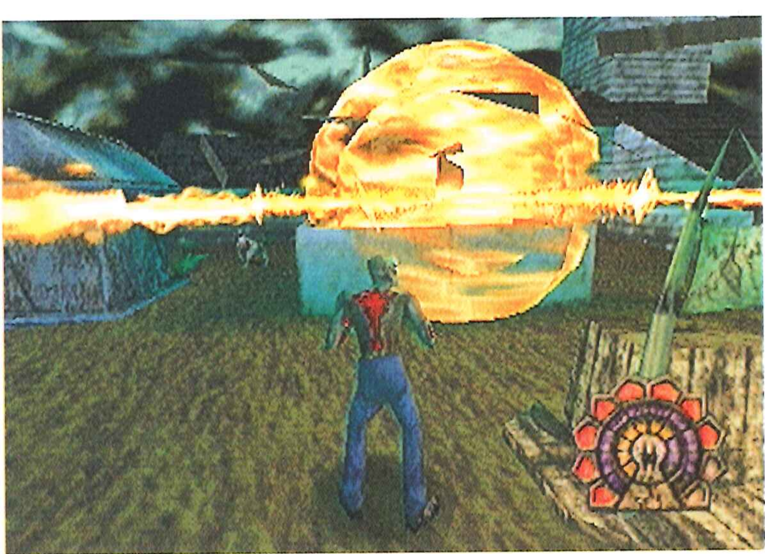


Es momento de volver a visitar esos lugares que estaban repletos de lava y que, por lo tanto, resultaban inaccesibles. Salta el mecedero de lava y nada por la lava hacia la izquierda, emergiendo e otra estancia del final. Cruza la puerta y usa la llave maestra del ingeniero para cerrar la puerta de la derecha y abrir la de encima; luego, sube y usa de nuevo la llave para volver a cerrar el portillo. Baja corriendo por la pendiente y rodea la pared de la jaula para recoger otra alma oscura antes de abrir la puerta cerrada con la palanca de al lado. Ahora saca tu osito y transpórtate de vuelta a los Conductos de Lava, sumergiéndote de nuevo en la laguna y cruzando ahora la abertura de la derecha. Sigue el pasillo y emerge, luego ve corriendo y abre el portillo de encima antes de subir. Sube la rampa y ve al rincón de la sala, saltando y sujetándote al saliente a través de una abertura en el techo. Corre por la plataforma, matando al cíclope por el camino, y baja la rampa del final para dar con otra alma oscura. Teletranspórtate otra vez al borde del mecedero de lava. Nada a la derecha, pero gira a la izquierda al final y baja a otra área con un mecedero de lava. Cruza la abertura del fondo y sal afuera, llegando al final a un área abierta arriba del todo. Salta el balcón y sigue el pasillo de delante para alcanzar el saliente de la parte más alta del mecedero; luego súbete de un salto y ve en él a por la última alma oscura de esta área. Ahora usa el osito de peluche para teletransportarte al Templo del Fuego.

Corre a través de la primera estancia hacia la sala pequeña con un pilar en el centro y lava debajo. Tírate y nada hacia la derecha a través de una abertura, bajando por un largo túnel a una estancia de más allá. Sal de un salto y zambúllete en el agujero de lava de delante para nadar por otro túnel, tomando nota del altar que hay en la lava de delante antes de emerger y correr a través de la abertura. Pulsa el botón de la derecha y corre rampa abajo. Tírate a la lava poco profunda que hay más allá y pulsa el botón para que suba el nivel hasta arriba del todo, vaciando la sala del altar por la que viniste. Sal a tierra y corre escaleras arriba más allá de las cuchillas rotatorias, después cruza el puente con martillos arriba y corre por el pasillo del otro lado. Déjate caer y gírate a la derecha para acabar de vuelta en la sala del altar: usa el Báculo aquí para teletransportarte a una plataforma desde la que podrás atrapar otra alma oscura, antes de caer y subir los escalones que llevan de vuelta a la entrada del templo. Regresa a la sala donde antes te dejaste caer y hazlo de nuevo, nadando esta vez a la izquierda y cruzando la puerta del otro extremo. Corre por la pasarela de delante, esquivando los martillos, gira luego a la derecha y salta a la plataforma que hay allí. Pulsa el interruptor de la izquierda para activar un puente de cuerda, luego gírate y salta otra vez a la plataforma central antes de saltar una vez más al lado contrario de la sala. Corre y da un salto hacia la cuerda de encima para asirte, cruzando luego al otro lado. Salta hacia las plataformas de madera -vigila con las estatuas de las bolas de fuego y la plataforma de tela que cae al suelo, liberando a dos hermanas de sangre- y salta luego por última vez hacia la puerta para pasar a la siguiente sala.

Tírate al suelo y corre por el laberinto de pasillos recogiendo los Cadeaux que encuentres hasta llegar al rincón del fondo a mano izquierda. Dale al interruptor de la cuerda para activar un puente y vuelve después a la puerta, vigilando con las hermanas de sangre que han cobrado vida. Corre



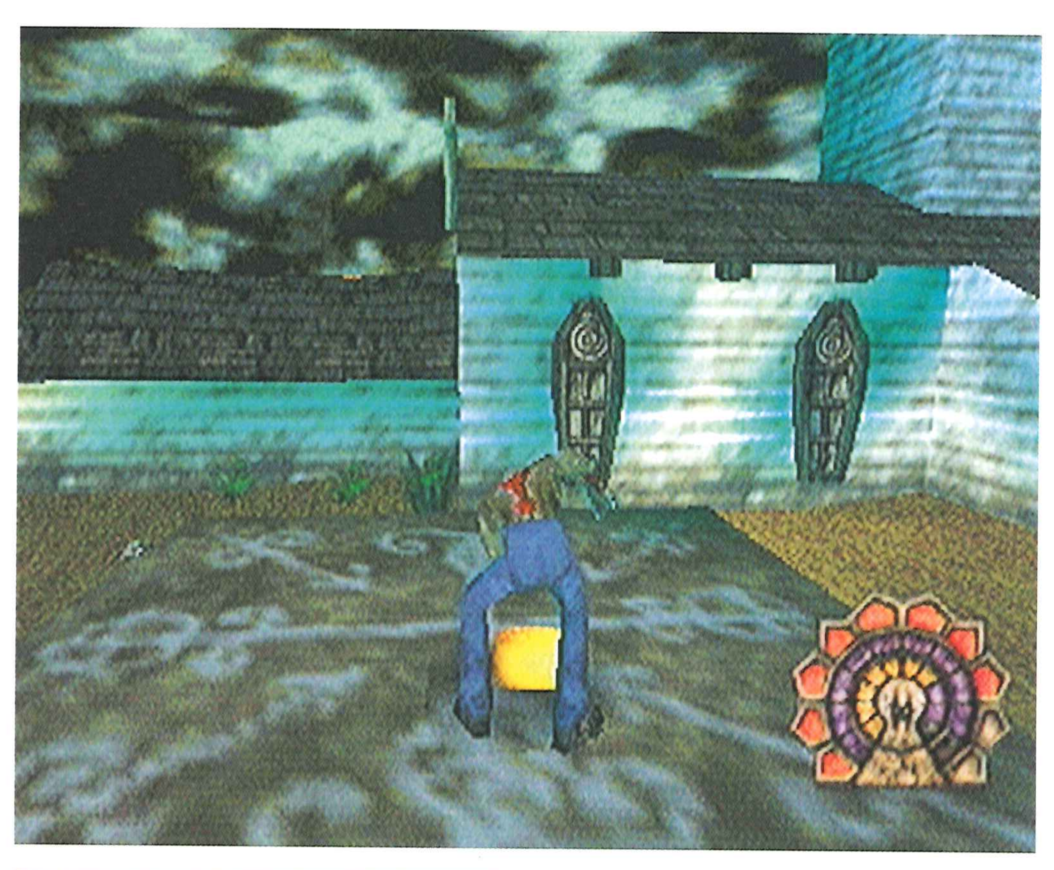


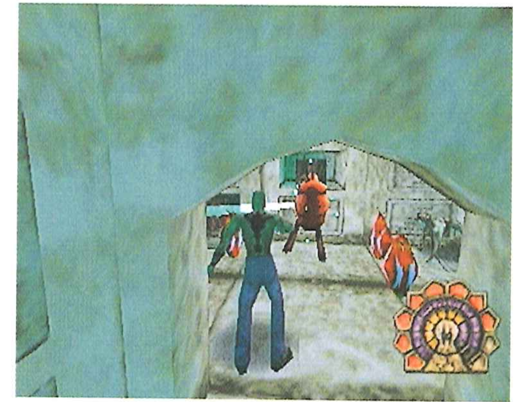
de regreso y sube la cuesta antes de cruzar por la cuerda, saltando por el camino para hacerte con el Cadeau. Tírate al agujero que hay a medio camino, corre escaleras arriba y píllate el alma oscura de arriba del todo. Ya has limpiado el Templo del Fuego, así que es momento de volver a usar el osito. ¿Próxima parada? El Templo de la Vida.

Gira a la izquierda y corre a través de la cueva, luego cruza las pasarelas de tela al otro lado, girando a la derecha por el camino y saltando a la plataforma apartada. Cruza la cuerda y sigue el pasaje, matando a los bicéfalos del camino hasta llegar al lago de lava por el que ya puedes nadar. Crúzalo, toma el alma oscura y píllate el Cadeau que hay al otro lado. En estos momentos tendrás más de 95 almas oscuras, iluminando así nueve segmentos de tu indicador de nivel de sombra. Quizá te parezca que vas para atrás, pero es el momento de darte un viajecito de regreso al Templo de la Sangre usando tu peluche.

Sube la pendiente y ve por la salida a mano izquierda, siguiendo el camino que vuelve a la sala del martillo oscilante y el pilar que sube y baja. Salta al pilar y sube en él, cruzando de un brinco a la plataforma de la derecha. Salta a la abertura del final y crúzala, luego pasa de nuevo por la arcada de la derecha para correr a lo largo de un saliente estrecho hacia un interruptor. Éste hace que baje un puente en el área de debajo: déjate caer y cruza corriendo, luego entra en otra sala a través de la arcada de la izquierda, llena de baldosas. Pulsa los dos interruptores de debajo de los pilares para hacerlos bajar y mata a las hermanas de sangre que vuelven a la vida antes de usar el osito para retornar a la entrada al templo. Vuelve a seguir tus pasos hacia el saliente elevado que hay cerca del nuevo puente y cruza corriendo el espacio donde estaban las estatuas para hallar una cueva a la derecha. Síguela hasta arriba del todo para llegar a la puerta ataúd de encima del puente de cuerda por donde entraste por primera vez en esta área. Puedes abrirla de un tiro con tus poderes y correr adentro para echarle el guante a la Calabaza (Calabash).

Puedes usar este objeto para abrir a base de explosiones las baldosas que has visto por todas partes; pruébalo en la que hay junto al pedestal, ¡pero no olvides retirarte porque el reventón es de aúpa! Sin embargo, no te dejes caer aún. Mejor sal corriendo por la puerta y gira a la izquierda, usando la Antorcha para quemar la tela que cubre la entrada. Crúzala y sigue el pasillo, franqueando otra entrada de tela que da a una salita con una baldosa en el techo. Vuélala con la Calabaza y pega un salto para hacerte con el alma oscura de dentro antes de volver y pasar de nuevo por la puerta ataúd. Tírate por el agujero que hiciste en el suelo y vuela la baldosa de detrás de ti para hallar un montón de Cadeaux antes de regresar al templo. Vuelve a recorrer todo el camino hasta la sala llena de baldosas y ábrelas todas mediante el sistema del petardito. Muchas están llenas de Cadeaux, pero una contiene una escalera que conduce al área de detrás de la jaula donde un alma oscura espera a que la recojan. Hecho esto, deberás volver y volar las baldosas del suelo por las que pasaste anteriormente para conseguir más artículos de utilidad: aquí tienes una lista de dónde se encuentran: **1. Templo del Fuego** (justo dentro de la entrada: tírate al pasillo de debajo y aparta a un lado todos los bloques ardientes, subiendo la cuesta para hallar un alma oscura en un hueco en lo alto del templo.) **2. Templo de la Profecía** (justo dentro de la entrada: debajo te aguarda un alma oscura.) **3. Bayou Paradis** (en el cementerio: tírate a la cripta de debajo y corre hasta el final para recoger dos Cadeaux y un alma oscura. ¡Ojo con el perro asesino que está de guardia!) **4. Puertas Óseas** (justo al otro lado de las puerta: ¡vuélalas para revelar un mogollón de Cadeaux!) **5. Cárcel del Condado de Gardelle** (por medio de la arcada señalada con un lagarto en la catedral: mira el cuadro que hay en el lado derecho de la sala por donde entras en la prisión. ¿No te resulta familiar ese diseño? Pégale un viaje y sigue el camino de detrás para hallar la baldosa. Hazte con el Acumulador que hay allí y luego vuela el candado de la puerta del final para salir.)







Una vez hecho todo esto, teletranspórtate a la Cámara de la Profecía con el peluche y dirígete al fondo, usando el Báculo en el altar a medio camino para llegar al área de las tres puertas ataúd. ¡Por fin ha llegado el momento de ir a una nueva y desconocida zona!

SHADOW MAN

NIVEL 21

CIUDAD SUBTERRÁNEA, ASILO

Avanza por la oscuridad y mata a los demonios con espada desde arriba antes de dejarte caer. Avanza y cruza la puerta de la izquierda, elimina a los dos Sawblades y recoge el Cadeau antes de subir por la rampa. Toma más Cadeaux aquí, vuelve afuera y gira a la izquierda, aventurándote en la oscuridad. ¿Qué no ves tres en un burro? Pues sólo tienes que sacar la Antorcha y enseguida podrás ver adónde vas. Da un salto y agárrate al saliente de encima, encaramándote y quemando la puerta de la derecha señalada con una llama a fin de lograr un Cadeau antes de correr al área de la izquierda.

Mata al francotirador del saliente, así como al que sale de una cabaña a la izquierda. Súbete al saliente en el que estaba el francotirador, gírate y salta a los peldaños de roca de la izquierda. Desde aquí, salta al conducto de metal y luego al saliente elevado de enfrente, donde aguarda otra puerta. Cruza la sala de control más allá de otra puerta y ábrete camino por la sala para matar a los tres cíclopes guardianes antes de tirarte al área de en medio y usar la llave maestra en el armario para activar el motor de encima. Vuelve escaleras arriba y usa los paneles de control del rincón de encima para trepar al saliente más alto. Corre por la jaula de metal y crúzala hacia el otro lado, luego sube de nuevo y corre a la plataforma más alta para dar un brinco hacia el altiplano móvil. Salta otra vez cuando pase a la altura del agujero de la pared y luego avanza a toda prisa por el corredor. Déjate caer al final para entrar en una sala similar a la que acabas de dejar atrás. Cárgate a los cuatro cíclopes guardianes y localiza otro armario en el que tendrás que colocar tu llave maestra. Usa las plataformas para trepar de vuelta a lo alto de la sala, saltando entre las secciones móviles para llegar a una abertura que hay frente al lugar por donde caíste al principio. Sigue el pasillo y mata a todos los cíclopes guardianes de la sala de control del final antes de entrar en una sala con un techo de cristal. Déjate caer y enfila el pasillo de la izquierda, cruzando la puerta para meterte en un corredor que lleva a una plataforma con un alma oscura. Tómala, tírate y cruza la puerta hacia un saliente estrecho: hazte con el Cadeau y baja corriendo la rampa; luego usa la cuerda de la izquierda para bajar con cuidado al piso de debajo, eliminando a los tres francotiradores que planeaban darte una efusiva bienvenida. Ve por el pasadizo de la izquierda, utiliza la Antorcha para iluminarte y mata después a los francotiradores de la siguiente sala. Deambula hacia la abertura oscura y crúzala corriendo para volver a salir a la zona que estaba cerca del principio, cuando cruzaste la entrada elevada. Vuelve a trepar todo el trecho y sigue tus pasos a través de la primera sala del motor y hacia la segunda, usando las plataformas móviles para volver arriba. Esta vez, cruza una abertura a medio camino que está al mismo nivel del primer grupo de secciones rotatorias: sigue el pasaje hasta llegar a un cruce. Toma el camino a mano derecha que va a una sala con cuchillas giratorias, gira a la izquierda y tírate a la sala de control para cargarte a unos cíclopes. Usa la llave maestra con el armario para detener las cuchillas y corre por la puerta, girando a la izquierda y recorriendo el pasaje para cruzar otra puerta. Liquida a todos los francotiradores y cíclopes de esta sala catedralicia antes de subir las escaleras a recoger otro Retractor. Vuelve abajo, cruza la puerta de la derecha para pillarte dos Cadeaux y regresa a la sala de las cuchillas. Tírate y toma cualquier salida, matando al Sawblade y recogiendo el alma oscura. Luego usa el bloque para saltar la jaula, cruza la puerta y sal de nuevo al área inicial. Atraviesa otra vez las dos áreas descubiertas conectadas por pasillos oscuros y usa la cuerda por la que descendiste al principio para ascender otra vez al área superior. Sube de nuevo por la rampa a la puerta más alta y cruza de un brinco, agarrándote y aupándote a la plataforma de la derecha. Pasa por la puerta que hay aquí y usa la llave maestra en el armario de la izquierda para franquear la siguiente puerta.

Corre por debajo de la jaula, usa de nuevo la llave para abrir otra puerta y adéntrate corriendo en las regiones superiores del área abierta del medio. Cárgate al francotirador y cruza el conducto al otro lado; luego, corre a la derecha y salta a la plataforma de enfrente, cruzando la puerta del final. En la estancia que hay más adelante, usa la jaula de la izquierda para alcanzar el nivel de arriba. Después salta a las cajas y por encima de la barrera hacia la siguiente sala. Toma el Cadeau que hay por el pilar y después baja por la rampa al área oscura inferior. Saca la Antorcha y muévete hasta el pilar central para soltar al Trueform de la jaula; hazlo saltar por los aires para conseguir el alma oscura de su interior. La Ciudad Subterránea ya ha quedado despejada, así que puedes transportarte a la Catedral del Sufrimiento mediante tu osito. Pasa bajo la arcada del pincho y activa el cadáver del final con el último Retractor para acceder al escondrijo del Asesino de la Mejora del Hogar.



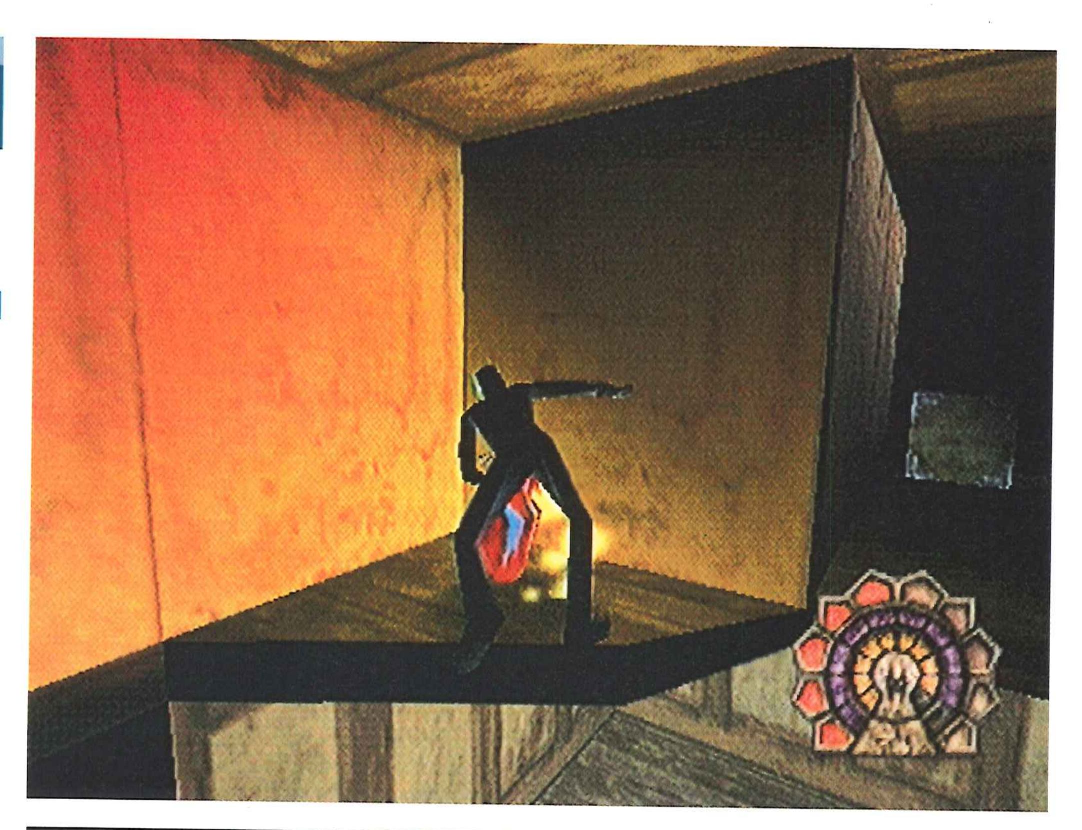




SHADOW MAN

NIVEL 22

MORDANT STREET, QUEENS, NUEVA YORK





Corre a la izquierda y a través de la abertura. A continuación, da un salto hacia los entarimados rotos de encima y a través de la entrada de la derecha. Tuerce a la derecha y luego a la izquierda, recorriendo el pasillo y usando la Antorcha para iluminar el camino. Tras la puerta del final te encontrarás al Asesino de la Mejora del Hogar, un psicópata con un par de pistolas de tornillos. Por suerte, aún no tienes que enfrentarte a él, de modo que deja que desaparezca y luego explora la sala. A un lado hay un ascensor que debes abrir y otro par de salidas, incluida una escalera rota.

Cruza la puerta que hay a la izquierda del lugar por donde entraste y ve siguiendo el pasillo. Vuela las planchas de la puerta del final y corre adentro a por la linterna: úsala de ahora en adelante, ya que no sólo alumbra más que la Antorcha, sino que encima te ahorra unos valiosos cráneos de fuego. Vuelve al vestíbulo principal y corre hacia delante, agujereando las cajas para entrar en el pasillo que hay más adelante. Sigue el corredor y entra en las salas para recoger algunos Cadeaux antes de cruzar la entrada del final y hallar otra puerta. Haz saltar el candado de la puerta de dentro y entra para hacerte con el Cadeau del cobertizo. Ve siguiendo el hormigón y mata al perro; luego, mueve la caja y vuela las planchas de dentro que obstruyen otra abertura.

Recorre el pasaje cruzando las salas y sube a través del tejado roto de la cocina para llegar a la sala de encima. Atraviesa la siguiente serie de salas, cargándote toda caja que te encuentres en tu camino; luego pasa por la sala llena de sillas cubiertas de piel y por la puerta al final del pasillo. Mata al demonio de la izquierda y cruza la entrada de la derecha, siguiendo la red de puertas y saltando por encima del suelo que se hunde. Mueve el bloque a un lado en la siguiente sala y ve más allá de la jaula para pájaros (hecha con piel, claro) hacia otro corredor. Tuerce a la izquierda, toma un Cadeau, vuelve y ve recto por la puerta de delante, corriendo a través de todas las salas desbaratadas y de una pila de cajas en dirección al corredor de más allá.

Toma el Cadeau que hay a la izquierda y dirígete luego a la derecha, bajando por el pasaje, y saliendo al balcón para conseguir más Cadeaux. De nuevo en el pasadizo, pasa ante la entrada tapada con tablones y recoge dos nuevos Cadeaux; acto seguido vuela los tablones y sigue el corredor. Al final hay otra entrada entablada por la que has de pasar, y tras la cual hay un interruptor: acciónalo para dar la corriente en la casa y activar el ascensor. Vuelve afuera y tírate del balcón al vestíbulo principal, subiendo en el ascensor al nivel más alto. Sal del ascensor y toma los Cadeaux de los extremos del balcón; luego ve al lado a mano izquierda y salta el hueco para cruzar la puerta. Si caes, deberás volver a hacer bajar el ascensor para volver a intentarlo. Enfila el corredor que encontrarás más adelante a la izquierda, recorriendo todas las salas vacías y saltando los agujeros del suelo de enfrente de la última entrada. Corre a través de la cavidad de la pared y destruye todas las cajas para pasar. Dirígete al siguiente grupo de salas y hallarás el último Acumulador. Sigue a través de las salas hasta un pasillo de sangre que fluye por la casa. Sube por las cataratas de la izquierda y sigue el sinuoso camino a través de corredores y salas que lleva al ático. El Asesino de la Mejora del Hogar te espera aquí, así que ármate con el Violator y dispárale como un poseso. Deberás deshacerte de él enseguida, ya que por desgracia nunca falla con sus pistolas de tornillos y puede pulirse tu energía en un tiempo récord. Cuando la diñe, toma el Prisma y el alma oscura y sal a la sala que queda a la derecha del lugar por donde entraste. Usa el Prisma para abrir la puerta alma y crúzala para entrar de nuevo en el Bloque del Motor.

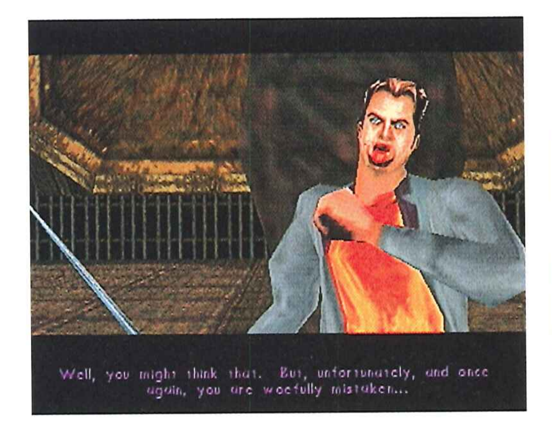
SHADOW MAN

NIVEL 23

BLOQUE DEL MOTOR, ASILO

Ve hacia delante y corre rampa arriba, matando a los cíclopes y carniceros a ambos lados. Ve a la derecha y al tercer nivel, tirando de la palanca para abrir dos entradas al fondo de la sala antes de correr hasta lo más alto de las rampas. Cruza la cuerda, tírate a la plataforma del final y pasa por la abertura a mano derecha, siguiendo el pasillo hasta entrar en una sala de más allá. Tírate a la rampa de debajo, púlete al cíclope y usa la llave maestra con el armario para abrir las jaulas. No dejes que te engañe el hecho de que un Trueform siga encerrado: se soltará cuando te dejes caer para enfrentarte al otro, así que ¡al loro! Deshazte de ambos y recoge sus almas oscuras, luego pasa por la gran arcada y ve a la derecha, cruzando la pequeña puerta del final. Cruza la sala de control y el puente, pasando por la abertura de la pared que hay arriba a la derecha. Sigue el pasillo y cruza la puerta de enfrente al llegar a la sala del final, entrando en la tercera sala de pistones. Detén los pistones con la combinación Tres, Uno, Dos usando la llave maestra en los paneles de debajo de las columnas. Con todos los pistones desconectados, puedes ir al final del Bloque del Motor. Sin embargo, aún no te conviene ir allí: teletranspórtate primero a las Puertas Óseas con tu osito y abre la última puerta ataúd con tu indicador de nivel de sombra completo... porque tienes todas las almas oscuras, ¿no? Dentro está el ítem misterioso: ¡otro Violator! Éste facilita aún más la masacre de enemigos, aunque su uso consume un montón de munición. Con las armas en la mano, teletranspórtate a la base del área principal de los pistones con el peluche y salta por todos los pistones hasta el fondo de la sala para volver a ver a Luke. Persíguelo por el corredor, cuesta arriba y hasta la sala de las jaulas de Trueforms. No te preocupes por ellos, que no se liberarán. Corre por el laberinto de pasillos hasta la estancia central donde te aguarda Luke... ¿o no? No, claro que no: ¡es Legión disfrazado!

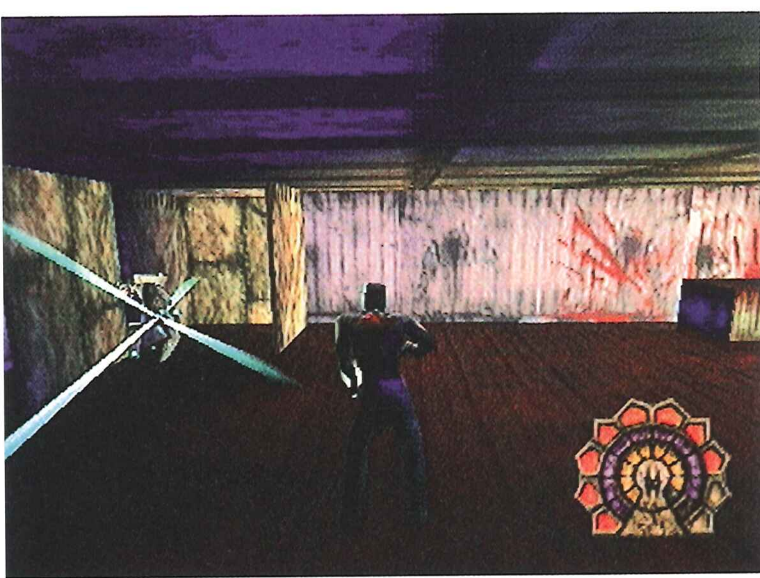
Combatir a Legión es muy fácil, sobre todo con tus dos Violators. Ve dando vueltas en torno a él y disparando mientras intenta darte con tu espada y no tardará en criar malvas. El problema es que no quiere quedarse en el suelo... ¡De hecho, se transforma en una bestia descomunal empeñada en hacerte jirones! Esta vez es mucho más duro, disparando una multitud de descargas rastreadoras que se pulen una gran cantidad de tu energía. Para empeorar las cosas, deberías saber que sólo tienes una oportunidad de vencerlo: ¡si te mata, Legion se queda las almas oscuras y destruye la humanidad! ¡Cielos, qué horror! Vas a necesitar un pasote de potencia de fuego para enfrentarte a Legion: asegúrate de que tus Violators estén cargados al máximo y de tener tantos cráneos de fuego como puedas llevar, porque deberás usar la Enseña si te quedas sin munición. Tírate al suelo más bajo y recoge los ítems que te pueden hacer falta antes de volver a sacar tus Violators. Corre en círculos, intentando mantener a Legión ante ti, y corre entonces por debajo de él mientras disparas los Violators sin parar para acertarle. Lo más conveniente es recordar es que sólo debes disparar cuando esté delante de ti; de lo contrario, sólo malgastarás munición. No dejes de moverte para que no te pillen las descargas de alma que te lanza, y vuelve a cambiar a la Shadowgun cuando los Violators se estén quedando sin balas. Usa sólo disparos cargados al máximo contra Legión, ya que cualquier otra cosa sólo le causará unos daños mínimos. Al final lo cansarás lo suficiente para poder rematarlo: endílgale un buen tiro con la shadowgun y habrás derrotado a Legión y sus secuaces ¡para siempre!











GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Trucos a tutiplén

Crazy Taxi

Este juegazo de Sega también guarda unos cuantos ases en la manga.

Ocultar las flechas indicadoras: Antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado el gatillo R + Start. Si has introducido el truco correctamente, el mensaje "No arrows" aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Ocultar el indicador de destino: Antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado el gatillo L + Start. Si has introducido el truco correctamente, el mensaje "No Destination Mark" aparecerá en la esquina inferior izquierda.

Modo Experto: Para jugar en este modo para expertos, antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes, mantén pulsados simultáneamente los gatillos L + R y el botón Start. Si has introducido el truco correctamente, el mensaje "Expert" aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Conducir una bicicleta: Dentro de Original o Arcade mode y en la pantalla de selección de personajes, pulsa rápidamente L + R, L + R, L + R y, inmediatamente después, pulsa A para seleccionar el conductor. En el juego, tu personaje habrá cambiado su coche por una ecológica bici taxi.

Cambio de vistas: Coloca un segundo mando en el tercer puerto de la consola y, a continuación, comienza el juego en el modo Original o en el modo Arcade. Después, pulsa el botón B del mando conectado al tercer puerto para cambiar a una perspectiva en primera persona. Haz lo propio con Y para cambiar a otro ángulo de cámara, con X para ver el velocímetro y con A para volver a la perspectiva original.



Soul Fighter

Salvar almas resulta cada día una labor más ardua. Para ayudarnos en nuestra tarea, los creadores del juego han habilitado unos códigos y una pantalla especial para introducirlos.
Para acceder a la pantalla de trucos, pulsa FLECHA IZQUIERDA y el botón Y cuando aparece el logo en la pantalla de menús de Soul Fighter. Después, escoge Options y, tras entrar en su pantalla, sal sin hacer nada. La próxima pantalla que aparecerá será la de Enter Code.
Un aviso: tal vez tengas que intentarlo varias veces hasta conseguirlo.

A tope de energía: Si quieres no tener problemas con la energía, introduce A, B, X, X, Y, A en la pantalla de códigos.

Todas las armas: Para disponer de todas las armas desde el comienzo, introduce X, A, A, Y, B, B en la pantalla de códigos.

Códigos de nivel: Para saltar al siguiente nivel sólo tienes que introducir estas combinaciones de botones:

Nivel 2	A, A, B, X, Y, A
Nivel 3	X, A, Y, A, A, B
Nivel 4	Y, Y, B, A, X, A
Nivel 5	B, A, B, X, X, Y
Nivel 6	X, A, X, B, Y, Y
Nivel 7	A, B, X, B, Y, B
Nivel 8	Y, B, B, A, X, Y
Nivel 9	B, Y, A, A, X, B
Nivel 10	X, A, B, B, A, X
Nivel 11	Y, B, Y, X, A, B
Nivel 12	X, B, A, X, B, Y



Toy Commander

Este juego es bastante complicado así que unos cuantos códigos no te van a ir mal. Si los introduces correctamente escucharás un sonido.

Acceso a todas las estancias: Para acceder libremente a todas las habitaciones y misiones pausa el juego, mantén apretado el gatillo L y pulsa A, Y, X, B, Y, X.

Optimizar ametralladora: Pausa el juego, mantén apretado el gatillo L y pulsa B, A, Y, X, A, B.

Reparar juguete: Pausa el juego, mantén apretado el gatillo L y pulsa A, X, B, Y, A, Y.





PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Buscar empleo en internet

Con Dreamcast es posible combinar la diversión con las inevitables obligaciones mundanas y buena prueba de ello es que puedes utilizar su conexión de acceso a Internet para navegar en busca de oportunidades de trabajo.

Bolsas de trabajo

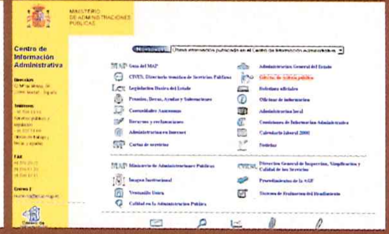
Las bolsas de empleo en la Red proliferan a marchas forzadas. Junto a las páginas Web creadas específicamente para recoger las ofertas y demandas del mundo laboral, cada vez hay más portales y sedes no relacionados directamente con este ámbito que incluyen bolsas de trabajo como un servicio de valor añadido, conscientes de la cantidad de visitas que suelen generar.

Centro de Información Administrativa

www.igsap.map.es/docs/cia/oferta2

En esta sede del Ministerio de Administraciones Públicas podrás encontrar una extensa lista con las ofertas de empleo público convocadas por organismos de ámbito internacional, nacional, autonómico y local. Puedes consultar libremente su base de datos, sin necesidad de registrarte. La web está muy cuidada y el boletín de convocatorias vigentes se actualiza a diario.





Infojobs

www.infojobs.net

Vinculada al grupo Intercom, esta bolsa de trabajo se actualiza diariamente y aunque la mayoría de sus ofertas corresponden al ámbito nacional también hay algunas procedentes del extranjero. Como en otras sedes de este tipo, en Infojobs es necesario registrarse (gratuitamente) para responder en línea a las ofertas y tener un pleno acceso a otros servicios, entre los que se incluye la publicación del currículum vitae. Si buscas un empleo como técnico o informático, es muy probable que tengas éxito. Aunque si tus preferencias van por otro camino, también puedes encontrar ofertas de otro tipo.

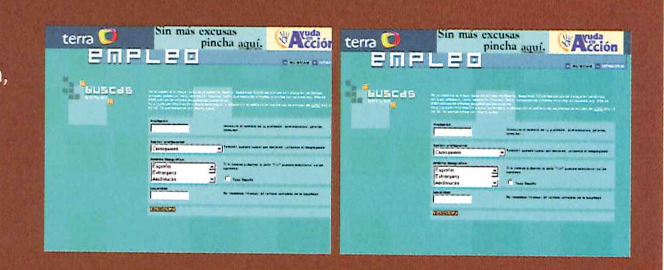


Terra Networks

www.terra.es

El conocido portal del grupo Telefónica mantiene una extensa bolsa de empleo nutrida y actualizada periódicamente con anuncios procedentes de diarios, revistas, radio, televisión, publicaciones oficiales y particulares. Para efectuar sus consultas, el navegante tiene a su disposición un eficaz sistema de búsqueda con criterios como el sector profesional o el ámbito geográfico.

El navegante efectúa sus consultas mediante un sistema de búsqueda. Este servicio es completamente gratuito y, a diferencia de otras sedes, aquí no hay que registrarse para tener pleno acceso a las ofertas.



Trabajos.com

www.trabajos.com

En la bolsa de empleo de este Web dependiente de Hispavista encontrarás numerosas ofertas de Europa y America. La sede pone a tu disposición un eficaz motor gracias al cual podrás buscar trabajos por sectores, áreas profesionales y países. Además, Trabajos.com te permite publicar tu currículum en una página Web. De todas formas, deberás registrarte para poderlo visualizar y actualizar, así como para recibir y responder ofertas.

Este registro es aquí (y en la mayoría de sedes de este tipo) gratuito. Después de cumplimentar un formulario con tus datos personales podrás recibir una selección de ofertas vía e-mail.



Consejeros laborales

En Internet no todo son listas con ofertas de empleo. Para guiarte en el duro camino laboral hay una serie de páginas en Internet que aconsejan e informan sobre diversos temas relacionados con este ámbito.

Guía de información laboral para la mujer

www.cfnavarra.es/inam/empleo/textos/indexo.html

El gobierno de Navarra dispone de una sede informativa para facilitar la incorporación de las mujeres al ámbito laboral. Aunque no cuenta con bolsa de trabajo, contiene información de utilidad así como direcciones y enlaces Web de interés.



INEM

www.inem.es

Aunque parezca sorprendente la sede Web del Instituto Nacional de Empleo, un organismo dependiente del Ministerio de Trabajo, no dispone de ninguna bolsa de trabajo en línea. Lo que sí tiene, en cambio, es un servicio de información sobre distintas áreas relacionadas con el empleo y la formación.



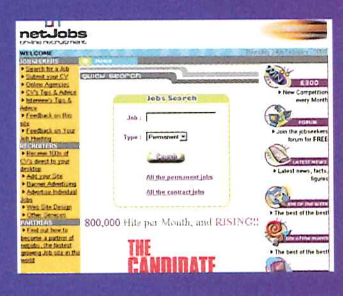
Bolsas especializadas

Algunas de las bolsas de trabajo que podrás consultar en la Red están especializadas en sectores profesionales concretos. Éste es el caso, por ejemplo, de Biobolsa o de la sede Web de la Universidad de Córdoba.

Biobolsa

www.arrakis.es/~mahu

Ésta es una sede especializada en recopilar ofertas de empleo relacionadas con el área de la biología. Junto con la bolsa se ofrecen otros servicios entre los que destaca la posibilidad de formar parte de una base de datos de biólogos o informarse de todo tipo de cursos.



Bolsa de Veterinaria de la Universidad de Córdoba

www.uco.es/organiza/centros/veterinaria/ofertaempleo

Por su parte, la Universidad de Córdoba ha dispuesto una serie de páginas Web en las que se recopilan una lista de ofertas de empleo relacionadas con el sector de la veterinaria.



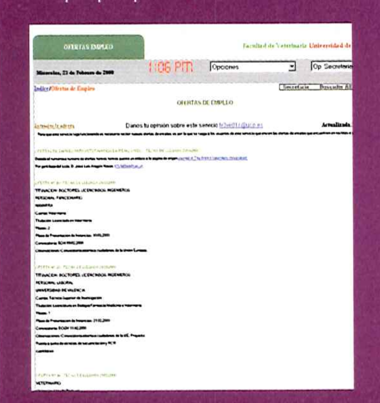
Bolsas extranjeras

En los anteriores ejemplos hemos procurado citar sedes españolas o, en su defecto, páginas en castellano. Sin embargo, si dominas otros idiomas y quieres trabajar en el extranjero, nada te impide consultar bolsas de trabajo de otros países. Para facilitar tu búsqueda, te sugerimos a continuación unas cuantas direcciones.

Yahoo! Careers

http://careers.yahoo.com/

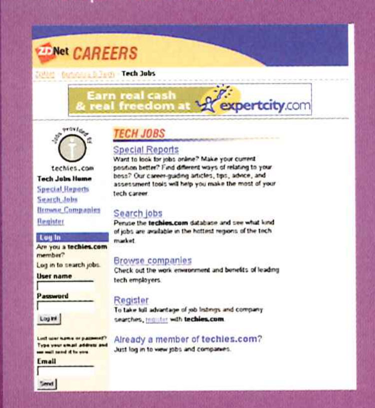
Este servicio en-línea mantenido por el famoso buscador Yahoo! consiste en una bolsa de trabajo de ámbito estadounidense por lo que la mayoría de las ofertas están dirigidas a demandantes del propio país.



Techies ZDNET

www.techies.zdnet.com

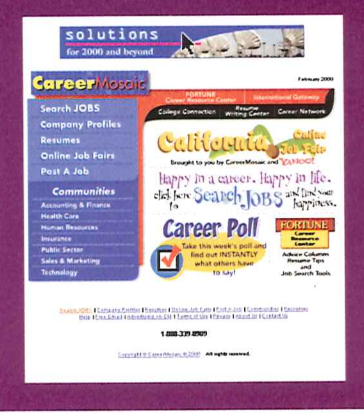
ZDNET, una editorial especializada en tecnología, pone a disposición de los navegantes una bolsa internacional con empleos de carácter técnico. De todas formas, deberás registrarte antes para tener acceso a ella.



CareerMosaic

www.careermosaic.com

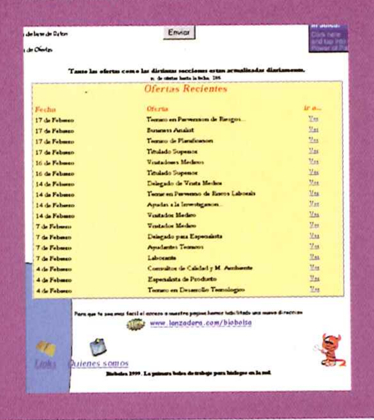
Esta sede norteamericana dedicada al mundo laboral incluye una base de datos que abarca diferentes países del mundo, aunque el mayor número de ofertas se concentra en los Estados Unidos.



Netjobs

www.netjobs.co.uk/

En esta sede británica de correcta presentación enontrarás una bolsa de empleo que abarca tanto trabajos en Gran Bretaña como en el resto de Europa, así como diferentes servicios de información de carácter laboral.



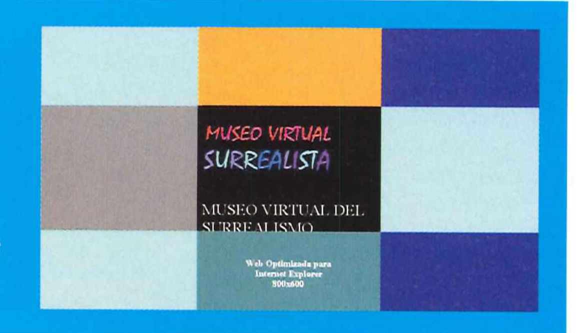
Diario de un (inter)nauta

Como somos muy altruistas y no queremos que te pierdas en la inmensidad del océano virtual, te proponemos una ruta de navegación que dejaría satisfecho incluso al alopécico capitán de Vacaciones en el mar.

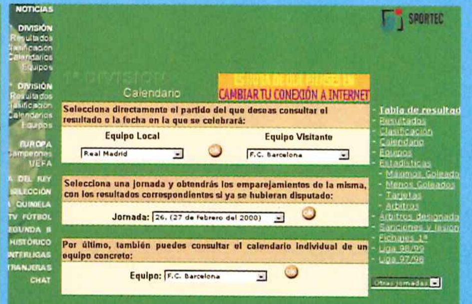
El surrealismo está de moda

Dream Planet ha querido sumarse al homenaje de Buñuel y por eso, además de la referencia que encontrarás en la siguiente página, aquí te recomendamos una sede informativa sobre el surrealismo, la corriente artística que más influencia tuvo en la obra cinematográfica del genial artista aragonés. Esta sede recoge un resumen de la vida y la obra de destacados pintores surrealistas como Dalí y Tanguy, así como una introducción a este movimiento artístico para el que parece que no pasen los años.

www.geocities.com/SoHo/Museum/2042







Fútbol (y goles) en la Red

Si te gusta el fútbol y, además de echar unos partiditos en tu Dreamcast, sigues las diversas competiciones del deporte rey, Fútbol en la Red es la sede Web que estabas buscando. Aquí encontrarás las noticias más frescas, los resultados ligueros nacionales y extranjeros

www.sportec.com/laliga

Viajes de altos vuelos

En su Web, esta compañía ofrece un nuevo producto denominado Despegue On Line. Se trata de un sistema que permite comprar exclusivamente a través de Internet billetes de avión a precios muy ajustados. Los destinos son fundamentalmente españoles y europeos, aunque también hay vuelos a Nueva York, Chicago, Rio de Janeiro, Sao Paulo, Caracas, Méjico y Johannesburgo que se benefician de estos precios especiales. Esta promoción permite comprar billetes sólo hasta el 31 de marzo y el viaje de vuelta debe realizarse antes del 11 de abril.

www.iberia.com



Manga muy animado

Nadie puede negar la relación entre la estética manga y algunos videojuegos. Para todos aquellos jugadores que también son aficionados a los dibujos japoneses, la sede Web que sugerimos aquí puede resultarles de interés. De aspecto muy cuidado, en sus páginas es posible encontrar análisis y reportajes de vídeos y juegos acompañados de abundante material gráfico. También incluye diversos apartados relacionados con el cómic (manga) y los dibujos animados (anime).

www.ex.org



And the Oscar goes to...



La carrera por los Oscars ya ha comenzado. El día 15 de febrero se anunciaron los nominados y el 26 de marzo tendrá lugar la ceremonia de entrega de este año. Si eres un cinéfilo nostálgico podrás realizar un ejercicio de memoria histórica gracias a su base de datos que contiene todos los títulos premiados desde la primera ceremonia hasta la última.
El Web oficial de los Oscars se irá actualizando regularmente con todas las novedades que se vayan produciendo, así que no te olvides de echarle un vistazo de vez en cuando.
www.oscar.com



Tom Jones se pasea por España

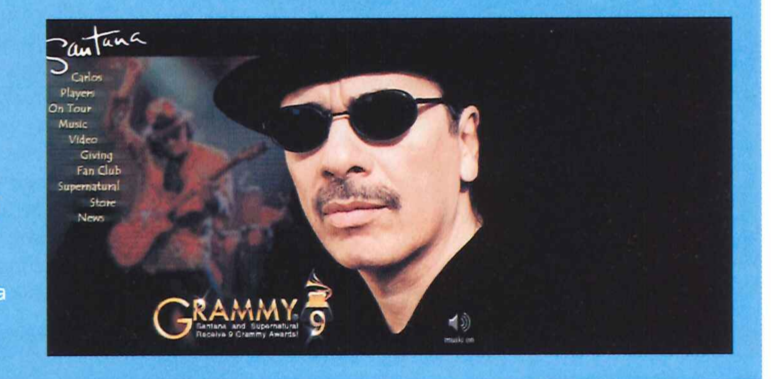
Tras el éxito de su último disco "Reload" en todo el mundo, Tom Jones estará de gira por España durante el próximo mes de mayo. Si resides en Barcelona o alrededores te interesa saber que actuará el día 12 de mayo en el Palau dels Esports.
La página oficial de este cantante (a quien muchos de vosotros recordaréis por su aparición en la serie El Príncipe de Bel-Air y en la película Mars Attacks!) contiene, entre otras cosas, su biografía, noticias y algunos enlaces con las sedes Web de artistas que han participado en su último disco como The Cardigans, Robbie williams, Van Morrison, The Pretenders, Zucchero, Portishead, Natalia Imbruglia o Simply Red.
www.tomjones.com

Centenario del nacimiento de Buñuel



Este año se celebra el centenario del nacimiento de Luis Buñuel , además de todo tipo de exposiciones y ciclos con sus películas también se encuentran en Internet algunas páginas Web con información sobre su vida y su obra. Te ofrecemos una dirección bastante completa en la que puedes realizar consultas en castellano.
La página en cuestión te ofrece una interesante bio-filmografía, una bibliografía, un álbum de fotos y enlaces a otras páginas relacionadas con el director español.
www.geocities.com/Hollywood/Cinema/2857

Santana triunfa en los Grammy y viene a España



Carlos Santana ha sido el gran triunfador de la última edición de los premios Grammy con 8 galardones. El guitarrista estará de gira por España durante el mes de mayo para presentarnos su exitoso disco "Supernatural".
Concretamente, visitará Madrid el día 18, Zaragoza el 19 y Barcelona el 20. En su página encontrarás toda la información sobre su vida y sobre su actual gira e, incluso, tienes la posibilidad de inscribirte en su club de fans.
www.santana.com



El fútbol americano visto por Stone

La nueva película de Oliver Stone nos muestra el mundo del fútbol americano desde dentro, narrándonos la difícil relación entre un veterano quaterback y una joven promesa. En "Un domingo cualquiera" intervienen actores de la talla de Al Pacino, Dennis Quaid, Cameron Diaz, Charlton Heston o James Woods. El film se estrenará el día 24 de marzo, pero para que vayas abriendo boca aquí tienes la página Web de la película gracias a la cual podrás conocer los entresijos del film. Además, te permite ver más de veinte secuencias de vídeo.
www.anygivensunday.net

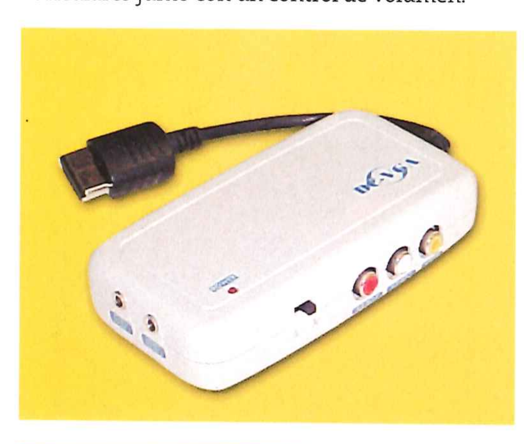
Cables y conexiones

Si tienes una consola, ya debes saber que el cable estándar incluido con tu Dreamcast transporta a través de la conexión de antena los datos de audio y vídeo hasta el receptor de televisión. Por supuesto, este conector garantiza la compatibilidad de la máquina de Sega con la práctica totalidad de televisores existentes pero, desgraciadamente, no ofrece una gran calidad de imagen y sonido. Actualmente ya existen accesorios destinados a llevar la señal de la consola hasta la TV con la máxima calidad. Aunque de los principales distribuidores que operan en España, sólo Ardistel por el momento ha puesto a la venta una serie de cables y adaptadores alternativos a la conexión estándar de la Dreamcast.

DC-VGA Adaptor

Fabricante : **UFO**
Distribuidor : **Ardistel**
Precio: **3.995 ptas**

Si quieres disponer de distintos sistemas de conexión agrupados en una caja de conexiones, probablemente te interesará el dispositivo DC-VGA Adaptor. La verdad es que esta unidad no tiene desperdicio porque dispone de una salida VGA con la que podrás enviar la señal de la consola a un monitor de PC y así aprovechar la alta resolución de su pantalla. Junto con esta salida, proporciona 3 conectores RCA (uno para vídeo compuesto y dos para audio estéreo) una salida S-Video (vídeo por componentes o, lo que es lo mismo, con la información de luz y color por separado) y, por último, dos conexiones para auriculares junto con un control de volumen.



Cable A/V

Fabricante : **Blaze**
Distribuidor : **Ardistel**
Precio: **2.495 ptas**

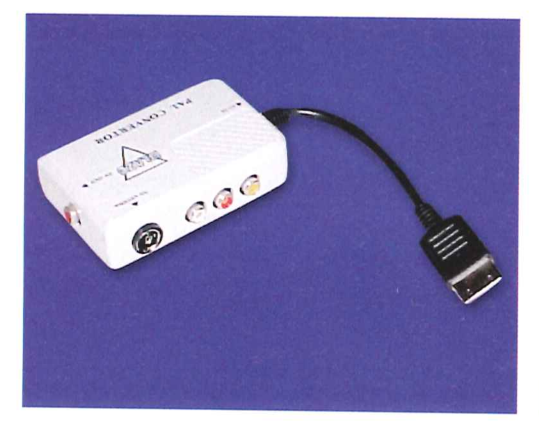
Este accesorio permite conectar la consola al receptor de televisión a través de 3 salidas RCA, una para vídeo compuesto y dos para sonido estéreo. El vídeo compuesto (que junta en un único canal las informaciones de luz, color y sincronismos) proporciona más calidad que una señal RF (que mezcla los datos de vídeo con una radio frecuencia para permitir su emisión).



PAL Convertor

Fabricante : **Blaze**
Distribuidor : **Ardistel**
Precio: **4.995 ptas**

Además de DC-VGA Adaptor, otra de las cajas de conexiones que el distribuidor Ardistel incluye en su catálogo es PAL Convertor. Este dispositivo proporciona una entrada y una salida para la antena convencional, así como tres salidas RCA (dos para sonido estéreo y una para vídeo compuesto). Asimismo, el cable de antena viene incluido en el paquete. La baza principal de este accesorio es su versatilidad, dado que hace posible conectar tu consola a un receptor de televisión de múltiples maneras.



SCART cable RGB

Fabricante : **Blaze**
Distribuidor : **Ardistel**
Precio: **2.995 ptas**

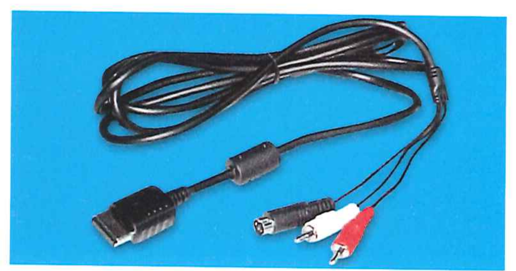
El cable SCART incorpora el conocido Euroconector de 20 pins. Esta conexión agrupa en una única terminación varios canales para entrada/salida de audio y vídeo, RGB (Rojo, Verde y Azul) y señales de control. La señal recibida a través de este tipo de conector es de mayor calidad que la obtenida mediante la típica clavija de antena.

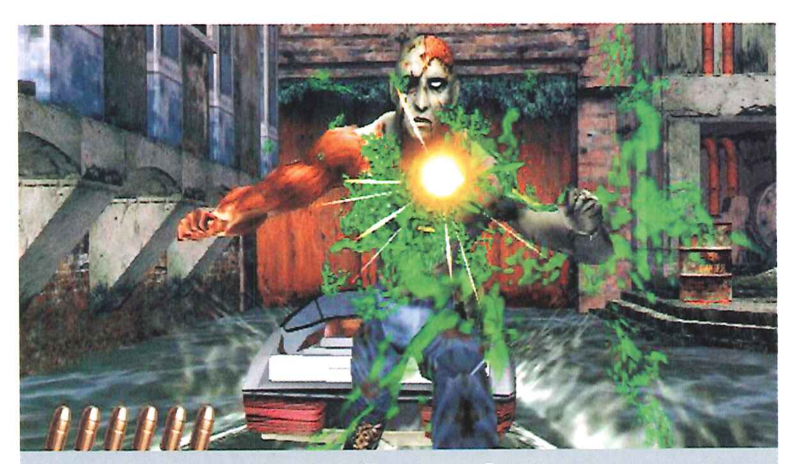


Cable S-Video

Fabricante : **Blaze**
Distribuidor : **Ardistel**
Precio: **2.995 ptas**

Además de dos RCA para audio estéreo, este cable dispone de una conexión S-Video (Y/C), con la que es posible transmitir en dos canales distintos los componentes de luz y color de la señal de vídeo. De esta manera se obtiene una mayor calidad de imagen en comparación con la de las conexiones de antena, vídeo compuesto y Euroconector.





Fenómenos extraños en la Dreamcast

Adrián Fernández (Gipuzkoa)

Tengo la Dreamcast desde diciembre y junto a ella me compré el maravilloso Soul Calibur. Pero, cuando juego, la consola me hace un ruido continuamente, ¿es eso normal?

Si la consola te funciona correctamente sí es normal. Ten en cuenta que la tecnología de los lectores GD-ROM es diferente a la de un CD-ROM convencional como los que se instalan en el PC. Por tanto, tampoco tienen por qué hacer el mismo ruido. Hasta que la consola empiece a echar humo puedes estar tranquilo.

Tengo entendido que Namco pretende sacar dos o tres juegos al año para Dreamcast ¿Es eso cierto? ¿Sabéis cuál es el siguiente?

Te alegrará saber que aparecerá una segunda parte de Soul Calibur para arcade y, como la recreativa elegida contará seguramente con tecnología de Sega, es muy probable que a ésta le siga una versión para Dreamcast. Además, Namco ha asegurado que desarrollará un par de juegos más para DC, pero no ha desvelado cuáles serán.

Una última duda, ¿para cuándo la pistola sin el The House of The Dead 2? Es un engorro jugar uno con la pistola y otro con mando.

Ya nos estamos imaginando las peleas para decidir quién juega con la pistola. De momento tienes a tu disposición una pistola de Interact, pero nos consta que la Dreamcast Gun no tardará mucho en venderse por separado. Parece que Sega ha esperado a que el pack de la pistola y el juego dejara de venderse tan bien para comercializar el accesorio.

¿Pikachu en Dreamcast?

Lorenz Porras (Lasarte-Oria, Gipuzkoa)

Hola DreamPlaneteros. Me llamo Lorenz y os sigo desde el número 0. Tengo unas dudas que quiero que desaparezcan y recurro a vosotros para que me ayudéis.

Soy un fan de los dinosaurios y quiero saber si hay juegos de dinosaurios y cuáles.

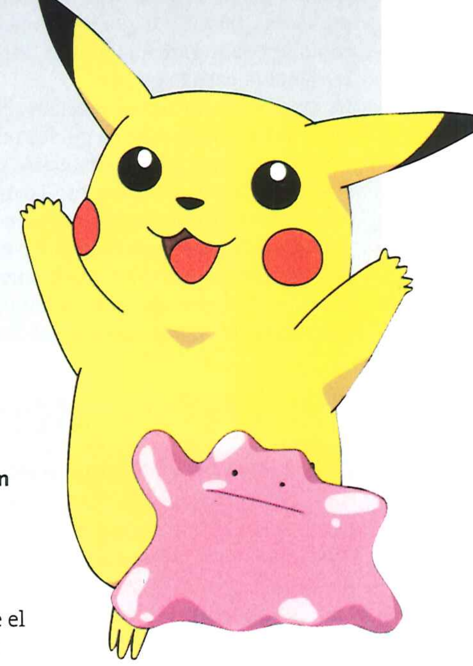
Como ya anunciábamos en el número pasado, el desarrollo de The Lost World está yendo viento en popa.

¡Por favooooor! regalar pósters, que mi habitación está triste.

Por si no tenías suficiente con los del mes pasado, esta vez tienes dos más para continuar empapelando toda tu habitación.

Lo que le falta a la revista son los cómics ¿Los pondréis?

Pues de momento no lo tenemos previsto. Nos gustaría que, si nos decidimos por incluir un cómic, sea porque realmente nos encanta y como de momento no hemos encontrado ninguno que nos entusiasme tendrás que conformarte con nuestra bella prosa.



¡Tengo una idea! ¿Podéis intentar llegar a hacer un acuerdo con Nintendo, para que hagan los de Namco un juego de Pokémon para Dreamcast?

Y por qué no contactamos con la gente de Dinamic para que desarrollen un shoot'em-up protagonizado por Jesús Gil, donde el facineroso tenga que conquistar el Planeta de los Jueces. La verdad es que Pokémon es ahora mismo el buque insignia y el éxito sobre el que se sustenta todo el Imperio Nintendo, así que es bastante difícil que Pikachu y sus colegas se pasen a la Dreamcast.

De mayor, piloto

Jose Perez Cara (El Ejido, Almería)

Quería aprovechar esta carta ya que os quiero felicitar por la realización de la revista, por el trabajo que realizáis y porque seáis tan independientes, porque decís la verdad en los análisis de los videojuegos y no como otras revistas que, más que analizar, hacen publicidad de los videojuegos.

No sigas, que nos estamos emocionando.

Y para la sección Buzón me gustaría que me respondierais algunas cuestiones:

¿Sabéis algo nuevo sobre Metropolis? ¿Para cuándo sale?

Lo último que sabemos, además de que es una pasada darte un garbeo por las recreaciones reales de Londres, San Francisco y Tokyo, es que estará disponible en el mes de abril.

¿Cuál es a vuestro juicio mejor, Metropolis, F355 o Sega GT?

Es difícil darte una opinión definitiva sin haber jugado a la versión PAL de los tres. De todas formas, debes tener en cuenta que Sega GT supone una buena aproximación a la simulación más realista, mientras que Metropolis y Ferrari F355 son 100% arcade. Por ahora nos ha impresionado más MSR por el curro que hay en las recreaciones de las ciudades, pero las infinitas opciones de Sega GT tampoco están nada mal. En definitiva, todo depende del tipo de juego que te interesa más, pero por ahora los tres tienen una pinta excelente.

¿Sabéis algo sobre algún juego de rally que supere al defraudador Sega Rally?

Tampoco te pases hombre. Es cierto que Sega Rally no era exactamente como la recreativa por culpa de algunos problemillas técnicos, pero de ahí a que fuera "defraudador"... más defraudadores eran las cuentas de Roldán. Pero respondiendo a tu pregunta, el 10 de mayo está previsto el lanzamiento de V-Rally 2 para Dreamcast, un juego de Infogrames de lo más prometedor. Además, a largo plazo ciertos rumores apuntan a una posible versión de Colin McRae 2 para nuestra querida consola.

¿Qué precio podría tener el DVD?

Por fin una pregunta que no es sobre juegos de coches... que no podemos contestar por ahora. De momento no tenemos información de un precio oficial y fiable, así que decirte una cantidad sería casi como intentar acertar quien interpretará a Anakin Skywalker en la próxima entrega de Star Wars. Sin embargo, el director de Sega Europa anunció recientemente que el DVD se pondrá a la venta durante los próximos meses, por lo que dentro de poco tendremos más datos.



BUZÓN

CARTAS DE LOS LECTORES

Un jugón con historia

Fernando Nubla (Barakaldo, Bizkaia)

Soy un chaval de Barakaldo y soy un viciata de las máquinas: tengo la Play, la Saturn y la maravillosa Dreamcast. Me ha encantado vuestra revista. En el quiosco vi otras revistas de Dreamcast pero me decidí por la vuestra y no me arrepiento.

Pues esperemos que sigas sin arrepentirte de decidirte por nuestra revista. Unos cuantos miles como tú no nos irían nada mal.

Tengo el Virtua Fighter 3tb y me ha venido muy bien la guía. También tengo el Sega Rally 2 pero tengo un problema, por mucho que leo las instrucciones no pillo como se puede grabar la partida, eso de: cuando termines la partida grabas.

No sigas leyendo las instrucciones porque al final te vas a acabar quedando ciego. Por mucho que lo intentes, en Sega Rally 2 no podrás grabar mientras estés jugando un campeonato. Lo único que puedes hacer es precisamente eso, grabar cuando acabes una partida para conservar tu récord o el coche extra que conseguirás si acabas en una buena posición. Para hacerlo sólo tienes que ir al menú principal y seleccionar la opción Save&Load Game.

¿Es demasiado largo el Shenmue?

Depende de cómo lo mires. El primer capítulo que apareció el 29 de diciembre en Japón cuenta con unas 25 horas de juego (aunque Snatcher, nuestro Jefe de Redacción, está intentando jugárselo sin tener ni pajolera idea de japonés y hace ya tres días que no ve a su familia). Teniendo en cuenta la profundidad del juego y la cantidad de personajes con los que puedes interactuar no nos parece demasiado tiempo, pero parece que la intención de Yu Suzuki es crear 16 capítulos que completarán toda la saga. Podemos tener Shenmue para todo el milenio.

¿Va a incorporarse EA Sports en la Dreamcast?

A pesar de las reticencias iniciales de EA para desarrollar juegos para Dreamcast, recientemente han comenzado a circular rumores por Internet sobre la posibilidad de que se lo estén replanteando debido al éxito de ventas de la consola a nivel mundial. Más vale tarde que nunca.

Aúpa el Depor. Aúpa Makay.

Aquí algunos nos decantamos por ese Dream Team llamado Celta de Vigo pero, para que veas que somos tolerantes, aquí tienes publicado tu comentario.



El deporte rey

Hugo López Medina (Vigo, Pontevedra)

Hola, ya me he comprado los primeros números de vuestra revista y tengo una duda. A mí me gustan mucho los juegos de fútbol y quería preguntar si en algún juego se pueden hacer fichajes.

Por ahora no hay ningún juego que te permita fichar a jugadores. Como mucho lo que puedes hacer es editar un equipo con los nombres de los futbolistas que desees (en UEFA Striker, por ejemplo) pero, claro, no es lo mismo. De todas formas, ¿para qué quieres fichar jugadores?, ¿para gastarte una millonada en Anelka y que luego se pase el día jugando a una vil PlayStation?



PlayStation 2 vs. Dreamcast

Pedro J. Carretero (Sevilla)

Hola machotes. Soy un chaval de 16 años que, lo primero, os felicita por la revista. Me he comprado una Dreamcast y tengo alguna duda que otra. No estoy seguro de que la consola vaya a triunfar por la aparición de la próxima consola de Sony (PlayStation 2) ¿Pensáis que esto afectará a Dreamcast?

Ésta es la pregunta que todos nos hacemos. Es cierto que la Play 2 permitirá reproducir DVD y jugar con los CD de la antigua PlayStation (aunque parece que algunos juegos no son compatibles), pero también será más cara que la Dreamcast. Además, la consola de Sega cuenta con la ventaja de que ha salido antes al mercado y te permite navegar por Internet desde el principio. Nuestra opinión es que el triunfo de una u otra plataforma dependerá sobre todo de la calidad de los juegos y, en este sentido, la DC va a plantar cara.

He visto cuánto valen los juegos de Dreamcast ¿Bajarán los precios?

Pues no estaría nada mal. La verdad es que eso de establecer un mismo precio para todos los juegos no nos parece demasiado justo. Gastarte lo mismo en Soul Calibur que en Worms Armageddon no es demasiado lógico teniendo en cuenta que desarrollar uno y otro no supone el mismo esfuerzo. De todas formas, es bastante probable que Sega ofrezca dentro de poco una serie de títulos a un precio inferior ya que en Japón ya existe una gama de este tipo llamada Low Price que incluye juegos como Chu Chu Rocket!

La mayoría de juegos de Dreamcast vienen en inglés ¿Cuándo cambiará esta modalidad?

¿Dónde está el problema? Así puedes aprender inglés sin gastarte una pasta en cursos, libros y demás parafernalia. Bueno, en serio, es verdad que la mayoría de los juegos sólo tienen los menús y los subtítulos de las voces en castellano. De momento sólo unos pocos juegos (Shadow Man, Slave Zero, UEFA Striker...) cuentan con personajes que hablan en nuestro idioma. El problema principal está en que doblar las voces cuesta unos cuantos euros y los programadores reservan esa opción para cuando es estrictamente necesario escuchar las voces en castellano si pretendes entender lo que pasa en el juego.

La mejor consola del mundo tiene un nombre

Rafael Ángel Caballero (Córdoba)

Hola. Soy un lector de vuestra revista y cada vez que juego a mi Dreamcast me doy más cuenta de lo buena que es. Me gustaría haceros unas preguntas sobre la mejor consola del mundo.

¿Sabéis si hay algún rumor de que vayan a sacar algún Tomb Raider para Dreamcast?

Seguramente ya no hace falta que contestemos a tu pregunta porque en este número los rumores se han hecho realidad en forma de una bella señorita con un buen par de... pistolas.

Después del éxito de Soul Calibur, ¿Namco no está pensando en sacar una secuela?

Como ya habrás leído si eres aplicado y te has mirado toda la sección, todos los indicios apuntan a que la compañía tendrá lista la segunda parte, en su versión para recreativa, este verano, así que la versión para Dreamcast es más que probable. El único problema es que, según algunos rumores, también es posible que Soul Calibur 2 vea la luz en PlayStation 2 y no nos gustaría compartir a Sophitia con extraños.

¿Cuándo saldrá Resident Evil Code: Veronica en España?

Saldrá aproximadamente cuando estés a punto de pillarte las vacaciones. El lanzamiento está previsto para finales de junio, por lo que tendrás toooooodo el verano para disfrutar de las andanzas de la familia Redfield en Zombilandia.

¿Y cuándo unas tarjetas de memoria con más capacidad?

Tal y como informábamos el mes pasado, en Estados Unidos ya cuentan con una tarjeta con nada más y nada menos que 200 bloques de memoria. En España, dentro de poco tiempo, es probable que aparezcan VM con más capacidad pero, por ahora, todas las tarjetas disponen del mismo espacio para grabar.

Una última pregunta, ¿qué es eso del pop-up? Es que habláis mucho de él y no sé lo que es.

Aunque parezca el nombre de los nuevos cereales de Kellog's, en realidad el pop-up es uno de los defectos gráficos que más saltan a la vista (y nunca mejor dicho). Se trata de la aparición súbita de los objetos que no están en primer plano y es un problema que se deja notar sobre todo en los juegos de conducción. Cuando notes que las montañas, los árboles o cualquier elemento del paisaje aparecen de pronto cuando en un principio no estaban allí, es que estás ante un claro ejemplo de efecto pop-up. El truco más utilizado por los programadores para ocultarlo es la creación de un efecto niebla que sirve para ocultar la aparición de estos polígonos.

El futuro consolero

Eduardo Baquedano (Salamanca)

Tengo 13 años y aún no tengo la Dreamcast, pero he hecho un trato con mi madre y en verano (madre mía lo que queda) la tendré.

Cada vez que leo la revista se me hace la boca agua, pero pienso que mi madre no tardaría tanto en comprármela si no costara tanto. Acepto que ahora casi acaba de salir y es de la mejor calidad pero ¿tenéis noticia sobre si el precio de la consola va a bajar?

La verdad es que no nos extrañaría nada que dentro de algunos meses la Dreamcast bajara de precio por dos razones. Primero, porque Sega ha decidido aumentar la producción de consolas (por lo que el coste de cada una disminuirá). Además, este mes de marzo saldrá a la venta la PlayStation 2 en Japón, así que una rebaja en el precio para plantar cara a la bestia de Sony es bastante probable.

Para el verano supongo que habrá un montón más de juegos, pero ¿van a salir juegos como Tomb Raider o Final Fantasy?

¿Otra vez una pregunta sobre Lara? ¿Por qué será? Pues no tendrás que esperar hasta el verano, porque en el mes de abril ya la tendrás correteando por aquí. Por lo que se refiere a Final Fantasy, no parece que de momento Square tenga interés en desarrollar juegos para nuestra bienamada Dreamcast. La compañía nipona centra sus esfuerzos en títulos para la consola de Sony y en algunas creaciones (Final Fantasy X y XI) para PlayStation 2. Esperemos que pronto se den cuenta de su error.

¿Van a sacar series de juegos más antiguos a más bajo precio dentro de un tiempo? A PlayStation le vino muy bien los Platinum y los Player's Choice a N64.

Es cierto que la serie Platinum y la Player's Choice les ha venido mejor a las compañías que has citado que las stock options a los directivos de Telefónica, así que si Sega tiene algo de vista también sacará alguna serie de juegos a precios reducidos en occidente, tal y como ya ha hecho en Japón. De todas formas, esta gama normalmente se pone a la venta cuando están a punto de salir secuelas de los juegos y a nosotros aún nos queda algún tiempo para verlo (nuestra DC es joven todavía).

Por último ¿el DVD de la Dreamcast podrá grabar de la televisión?

Eso es casi tan difícil de averiguar como el estado de las cuentas del Atlético de Madrid. Precisamente a lo largo de este mes de marzo Sega tiene previsto ofrecer más datos del DVD para Dreamcast, porque la verdad es que hasta ahora la información es escasa. De todas formas, mucho nos tememos que, por lo menos al principio, no será posible grabar directamente de la televisión.

Se me olvidaba una pregunta muy importante: ¿Tendré que comprar algún accesorio para conectar la Dream a mi tele vieja? Mi tele sólo tiene un hueco para un cable redondo. Si existe decidme cuánto cuesta y algo de información.

Por lo que nos explicas parece que el "hueco para un cable redondo" de tu tele vieja es una conexión para antena, así que estás de suerte porque con la consola viene incluido un cable RF. Aunque la R no significa precisamente redondo, este accesorio te permitirá conectar la Dreamcast a la antena de tu televisión sin gastarte ni un duro más.



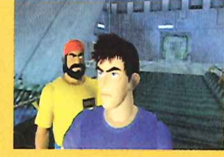
Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

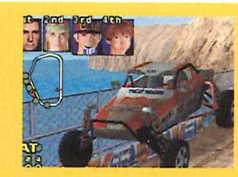
DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

Los juegos que entran con más fuerza en nuestra lista (Crazy Taxi y NBA 2000) son de géneros muy diferentes, pero rebosan calidad por los dos costados del GD-ROM.



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MILLENNIUM SOLDIER
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



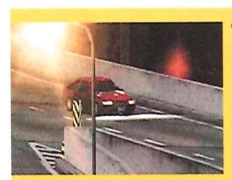
SUZUKI ALSTARE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THOTD2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**



ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**

Ganadores concurso Dream Planet nº 2

Aquí tenéis la lista con los afortunados ganadores del Concurso Shadow Man que organizamos en el número 2 de Dream Planet. Cada uno de ellos ha ganado un fantástico lote que incluye el juego, un CD con su banda sonora, un colgante y unas gafas de sol Shadow Man. ¡Felicidades!

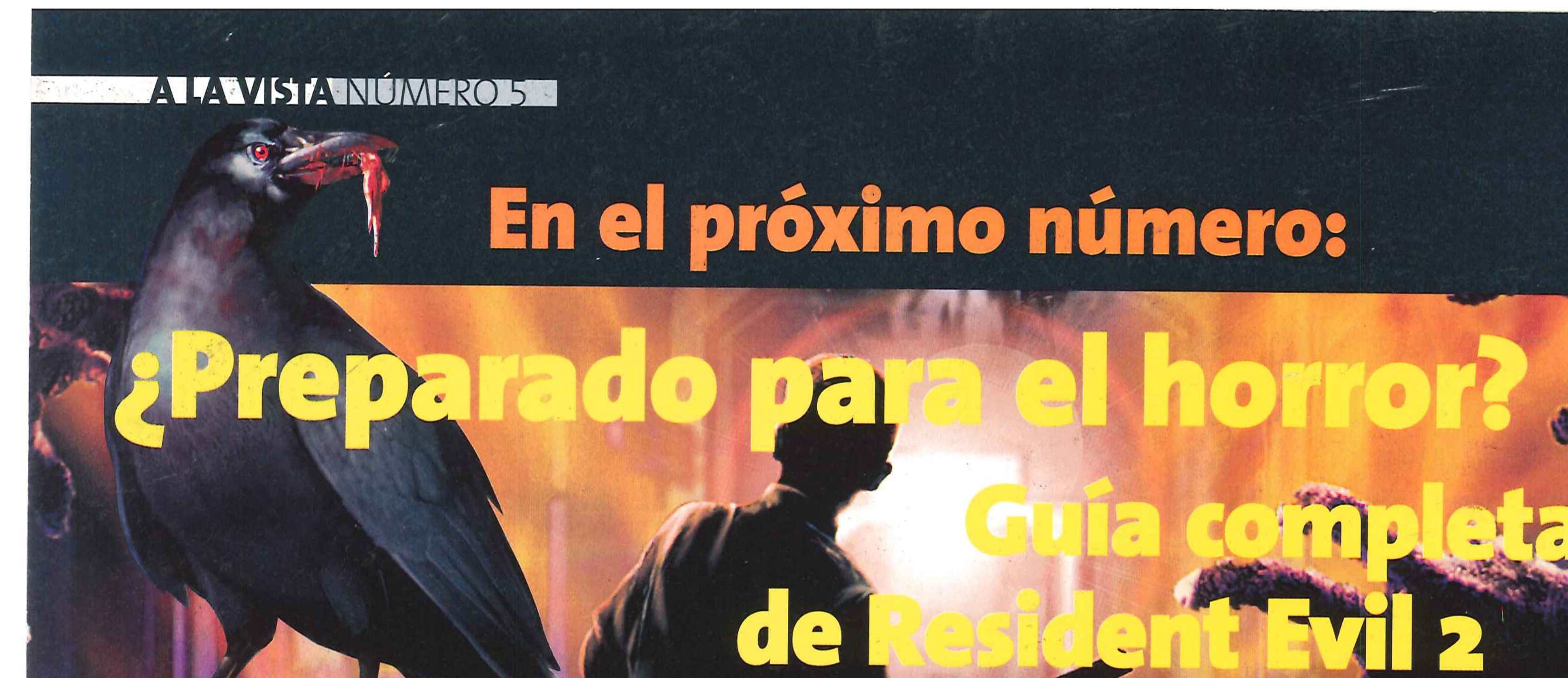
Jose Carlos Díaz Hidalgo
Almería
Jesús Alonso Núñez
Gijón (Asturias)
Juan Carlos Martínez Pérez
Alcalá de Henares (Madrid)
Oscar Escudero Polo
San Lázaro La Laguna (Tenerife)

Javier La Fuente Esquembre
03006 Alicante
Dailos José Delgado Gómez
Santa Cruz de Tenerife
Albano Rodríguez Peña
L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
Eduardo Martín Juez
Zaragoza

Alejandro González Rodríguez
Vecindario (Las Palmas de Gran Canaria)
Javier Encinas Brasero
Madrid



En el próximo número:



¿Preparado para el horror?

Guía completa de Resident Evil 2

Mega Análisis, al rojo vivo

Soul Reaver: Legacy of Kain
Resident Evil 2
y Tomb Raider: The Last Revelation
entre otros muchos



Juegos de importación
Sega GT y D2 a fondo

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.


PLANET
STATION
EL SIMULADOR
MAS GRANDE DEL MUNDO
GT2
ANALISIS A FONDO+POSTER
EN LA LINEA DE FUEGO
ESPECIAL
SHOOTERS 3D
ANALISIS CRUENTO
+ GUIA SANGRIENTA
ACE COMBAT 3
AGUILAS DE ACERO
SPYRO 2
GUIA HASTA
EL FINAL
¡¡REGALOS!!

¡YA ESTAN AQUÍ!

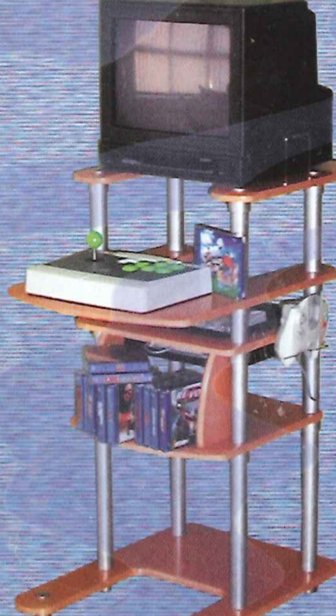
Nueva línea de accesorios para Dreamcast™



-Adaptador VGA
permite ver los juegos en tu monitor de PC



X-Tender
Cable de extension de mando para tu Consola



-Gamestation
Para tener todo a mano y en un solo mueble



- Pro Carry Case
para guardar y transportar todo



-Cable S-Video
Conecta la Dreamcast a tu TV

